YENİ NESİL EL KONSOLU NİNTENDO 3DS'İ ELİMİZE GEÇİRDİK VE İNCELEDİK!

GÖZLÜKSÜZ 3D DEVRİ BAŞLADI!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2011/04 I 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 42 I ISSN: 1307-8933

SHOGUN 2 VE CRYSIS 2 POSTERLERİ HEDİYE!



CRYSIS® 2

YERLİLER VE UZAYLILAR NEW YORK'U BASTI. KAOS BAŞLASIN!

TOTAL WAR SHOGUN 2
SAVAŞIN SANAT OLDUĞU TOPRAKLAR...

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
EVET, ARTIK SİZİN PC'DE DE ÇALIŞACAK

DRAGON AGE 2
SAKİN OL ŞAMPİYON!

• HOMEFRONT • YAKUZA 4 • DAWN OF WAR 2: RETRIBUTION • FIGHT NIGHT CHAMPION • THE RIFT • POKEMON

KIBRIS FİYATI: 8.00 TL (KDV DAHİL)


MORTAL KOMBAT™
NİSAN AYINDA TÜM SEÇKİN MAĞAZALARDA
STANDARD EDITION
KOLLECTOR'S EDITION
THEMORTALKOMBAT.COM
FACEBOOK.COM/MORTALKOMBAT
tiglon
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
Mortal Kombat software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. "KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "", "PlayStation", "PS3", "" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)



Editörün Günlüğü

KAZMALARI VE KÜREKLERİ YAKTIK!

Crysis 2 tamamen Türkçe olarak çıkmış (sayfa 34), yapımında bizim de payımız olan Türkiye'nin ilk dijital oyun dağıtım platformu olan Playstore.com'da satılmaya başlanmış (sayfa 23)… Avrupa'da bile eşi benzeri olmayan "Büyükler İçin Oyun" konseptiyle 1500 metrekarelik The Game açılmış (sayfa 116)… Nintendo 3DS ABD'den önce ve Avrupa'yla aynı anda Türkiye'de satılmaya başlanmış (sayfa 24)… Mart ayı içinde oyun dünyamızı şenlendiren güzide olaylardan en önemlisi elbette bunlar değildi. Rock'çı Serpil'in sabah kadın programları kuşağına, death metal vokaliyle katılmasıydı bu aya damgasını vuran, yaşlı başlı teyzelere headbang yaptıran (http://bit.ly/fMeWae).

Velhasıl kelam, feci bir şekilde dolu geçti bu ay, kafamızı kaşıyamadık. İyi oyunlar yağmur oldu yağdı, iyi haberler üst üste geldi… Taa ki Japonya'daki felakete kadar. Aklımız ve gönlümüz, çekik gözlü dostlarımızda kaldı. Böylesi bir depremde bile tek bir binalarının yıkılmamasına hayret ettik, böylesi bir felaketin ardından bile metanet ve saygıdan ödün vermeden birbirine yardım etmelerinden, sıra kendilerine gelene kadar markette su kalmayacağını bilseler bile düzgün bir şekilde sıralarını beklemelerinden "ah keşke biraz bize de bulaşsa şu huyları" dedik.

Ve tüm medyanın daimi günah keçisi olan oyun sektörü tek vücut oldu, onlarca oyun firması, kuruluşu ve sitesi şu ana kadar tahmini olarak 10 milyon dolar yardım topladı Japonya için. TV'lerimizde "oyuncular depremzedeler için tek vücut oldu" şeklinde bir haber görmediğimize hiç mi hiç şaşırmadık bu ay… Evet Serpil, başka neler oldu bu ay?

***

Önce bir düzeltme yapayım. Hayır, Rock'çı Serpil ben değilim :) Benden olsa olsa "Indie'ci Serp." olur, onda da şarkı söylemeye kalksam millet uyur. Aslında bu ay The Game'de hangimiz ne tür şarkılar söylediğinde masum izleyicilerin nasıl etkilendiğini bol bol test etme şansımız oldu ama neyse ki televizyonlara falan sızmadı görüntüler. Kamu sağlığı açısından bu sevindirici bir durum.

Oyun gündemimizin bütün haberlerini Sinan sıraladığına göre ben de biraz ofisten haberler vereyim. Yaz bahar aylarının gelmesiyle OGZ ofisindeki pek çok arkadaşımızın gönül yaylarının gevşemesine tanıklık ettik mart boyunca. Hatta ofis kedimiz Puri(x2) fazlasıyla kaptırdı kendini, on beş güne kadar yavru kedilerimizi bekliyoruz!

Bir de bu ay derginin son kontrollerini yaparken "Biraz değişsek mi, Oyungezer sayfalarında da bir bahar havası estirsek mi artık" diye düşünmeye başladık. Gelecek ay, sizden gelecek önerileri de değerlendirerek, içeriğimizi biraz kurcalamak istiyoruz. Var mısınız destek olmaya? Bekleriz. Ve her ay olduğu gibi, hoş geldiniz.

Sinan & Serpil



BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

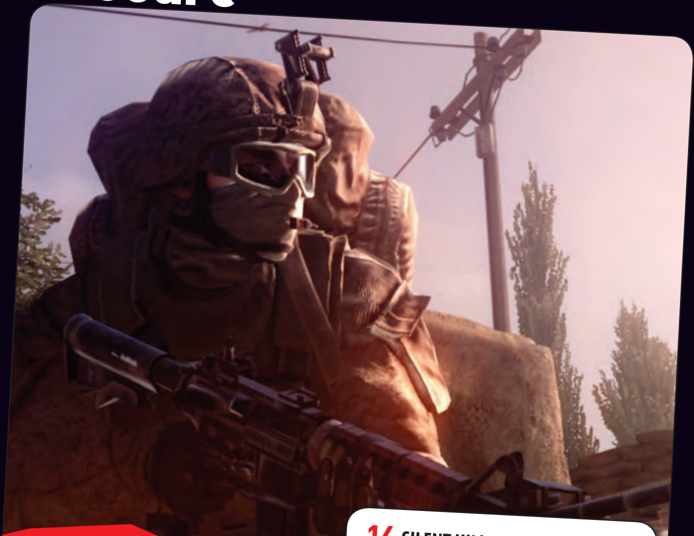
oyungezer.com.tr

facebook.com/oyungezer

twitter.com/oyungezer

steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc



PC İNCELEME



KONSOL İNCELEME



DOSYA



ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin

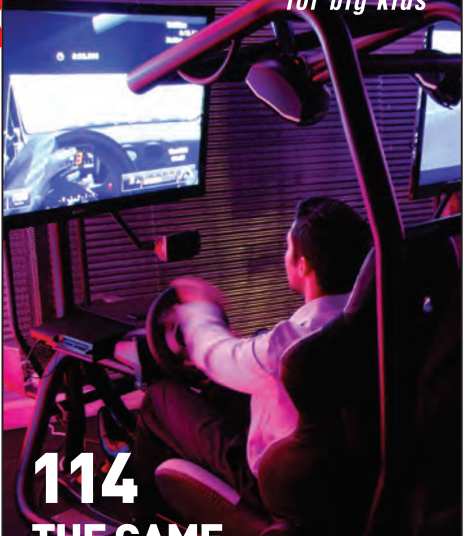






DOSYA

THE GAME
for big kids



OYUN CANAVARI



oyun indeksi

PIXEL



OGZ_DVD GEÇTİĞİMİZ AY ÇOK SORUN ÇIKARTAN DVD =(



Oyungezer DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Nail'd
2- Dungeons
3- Galcon Fusion
4- Battlefield 3 videoları
5- Dong Dong Never Die

TARAYICI SAVAŞLARI

CHROME VS. FIREFOX VS. IE VS. OPERA

Bir zamanlar yalnızca Firefox'a ev sahipliği yapan DVD'mizin Araçlar bölümünde, artık tüm popüler internet tarayıcılarının en son sürümlerini bulabilirsiniz.

Hız konusunda tahtını koruyan Google Chrome 12'de fark ettiğimiz ilk değişiklik, sade tasarımını destekler nitelikteki yeni simgesi oluyor. Uzunca bir süredir RC (Release Candidate) sürümlerini kullandığımız Mozilla Firefox 4, son sürümüyle DVD'mizdeki yerini alıyor. Internet Explorer 9 da altta kalmıyor ve hem yeni tasarımı hem de faydalı özellikleriyle büyük gelişim gösteriyor. Rakiplerini biraz daha geriden takip eden Opera 11 ise beni de unutmayın dercesine aradan el sallıyor.

Merak edenler için, internet tarayıcılarının kullanım oranlarındaki son durum şöyle:

Internet Explorer:	%56,77
Firefox:	%21,74
Chrome:	%10,93
Safari:	%6,36
Opera:	%2,15
Diğer:	%2,04

Not: Internet Explorer'ın hâlâ daha bu kadar çok kullanılıyor olmasının temel sebebi, Windows işletim sistemiyle beraber hazır geliyor olması aslında.









DRAGON AGE II

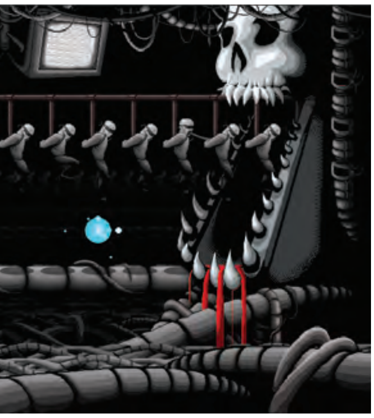
YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKLÜ KAPLAMALAR

Dragon Age II'yi oynayıp da görsel açıdan tatmin edici bulmadıysanız, resmi olarak BioWare tarafından oyunun PC sürümü için yayımlanan bu mod gayet işinize yarayacak demektir. Oyundaki kaplamaları yüksek çözünürlüklü alternatifleriyle değiştiren mod, özellikle çevre grafikleri üzerinde gözle görülür bir kalite artışı sağlıyor.

Öncelikle nelere ihtiyaç duyduğunuzu sayalım. Kaplama paketinden tam verim alabilmek için oyunu DirectX 11 modunda çalıştırmanız gerekiyor, dolayısıyla DirectX 10 destekli bir GPU'ya ve Windows Vista SP2 veya üzeri bir işletim sistemine ihtiyacınız var. Ekran kartınızın en azından 1 GB'lık belleğe sahip olması da performans kaybı yaşamamanız açısından son derece önemli.

Modu kurduktan sonra etkinleştirmek için oyun menüsünden Options'ı açın, Video options bölümüne gelin ve Hi-resolution textures seçeneğini işaretleyin. Very High seçeneğini etkinleştirebilmek için DX11 destekli bir ekran kartına ve en son sürücülere sahip olmanız gerektiğini hatırlatalım. En son ekran kartı sürücülerini her zaman olduğu gibi DVD'mizin Araçlar bölümünde bulabilirsiniz.





REBIRTH

SACRIFICE. FAITH. REBELLION.

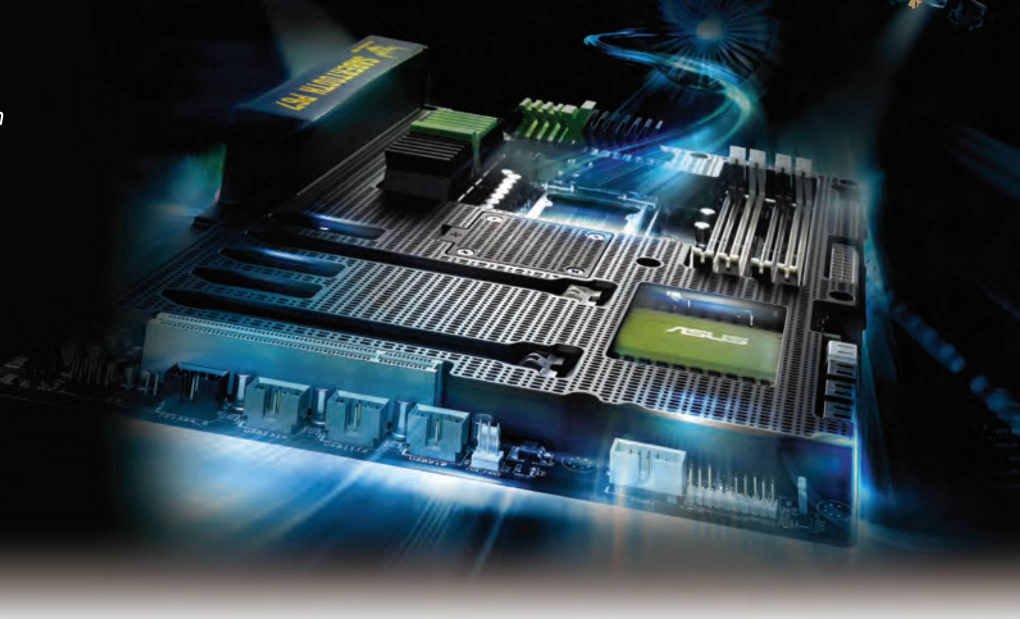
```
#...-...........-..............................;..........................................................#
#.TheFutureIsFo.....rwardTheAnswerIs.TheFutureWit.....houtAFutureOthe.rsRectYouFol......lowOrBeRejected.Wealt.....hIsAc.#
#..cpetanceThereI....sNoHopeWithout...WealthWealthI....sYourFutureTh...eFutureIsForwa.....rdTheAnswerI...sThe.,...Futu..#
#..reW.;....ithout...AFut.........-..ure..;...Other.......sRect.......You.;....Follow......OrBeR.........eje.....cte...#
#..dWe...,...althI...sAcc.....;;......ept.......ance..,....There.......IsN.......oHopeW.....ithou.........tWe.....alt...#
#..hWe.......althI...sYou.............rFu...,...ture.......TheFu.......tur....-..eIsFor.....wardT.........heA.....nsw...#
#..erI.....sTheFu....tureWithoutA.....Fut......ureO........thers....;..Rej......ectYou......Follo.........wOr.....BeR...#
#..ejectedWeal.......thIsAcceptan.....ceThereIsNoH....-....opeWi.......thoutWealth..........Wealt.....;...hIsYourFutu...#
#..reTheFutureIs.....ForwardTheAn.....swerIsTheFutu........Witho....,..utAFutureOthe........rsRej.........ectYouFollo...#
#..wOr......BeRej....ecte.....-.......dWe......althI.......sAccp.......eta......nceTh.......ereIs.........NoH.....ope...#
#..Wit........hout...Weal.....,...`...thW.......ealt.......hIsYo.......urF........utur......eTheF.........utu.....reI...#
#..sFo...,....rwar...dThe.............Ans.......werI.......sTheF.......utu........reWi......thout.....-...AFu.....tur...#
#..eOt........hers...RejectYouFollo...wOrBeRejected...  WealthIsAccep...tan........ceTh......ereIs........NoHo.....peWi..#
#.tho..`....,..utWe.althWealthIsYour.FutureTheFut.....ureIsForwardThe.Ans..`....,..werI....sTheFut......ureWi.....thout.#
#......,...................................................................................,............;.....#
```

ASUS TUF SABERTOOH P67 ANAKART

KARARLI OL, HEDEFİNE ULAŞ!

TUF SABERTOOTH P67,
anakart dayanıklılığını arttırıyor

En yeni Intel P67(B3) yonga setini barındıran ASUS SABERTOOTH P67, kullanıcılara yeni bir termal tasarım olan Termal Armor'u sunmaktadır. TUF Serisi anakartların ruhunu taşıyan SABERTOOTH P67, ekstrem ağır yük uygulamaları ve 7/24 operasyon için tasarlandı. TUF anakartlar, sunucu seviyesinde testlere tabi tutulmaktadır ve daha yüksek istikrar, uzun ömürlülük, güvenilirlik için en dayanıklı malzemeleri kullanmaktadır.



Modern donanımlar optimize edilmiş soğutmaya ihtiyaç duyar ve ASUS, profesyonel hava akışı mühendisliği ürünü modelleri tasarlayan ilk anakart üreticisidir. Yeni SABERTOOTH P67, iki yeni soğutma teknolojisi ile birlikte gelmektedir: Termal Armor ve Termal Radar. Bunlar, sistemin daha soğuk kalması için eksiksiz bir istikrar sağlayarak sıcaklığı ortadan kaldırır ve doğru bir sıcaklık takibi yaratır. SABERTOOTH P67'nin termal tasarımı optimum sıcaklık kontrolü ve benzersiz bir sistem istikrarı sağlamak üzere ısıyla mücadele ettiği için; ev sunucusu, mimari işler ve tasarım gibi sürekli profesyonel kullanımlar için mükemmeldir.

Daha iyi soğutma ve ısı yayılımı için zırhla kaplandı

Termal Armor, arttırılmış ısı yayılımı için anakartın büyük bir kısmını kaplar. Daha etkin hava dolaşımı için hava akışını doğrudan işlemci soğutucusu ve kasa fanlarından devre kartının kritik parçalarına doğru yönlendiren küçük bir dahili paralel devre tasarımı kullanırken, devre kartını da bağlı ekran kartları ve diğer bileşenlerin ürettiği ısıdan korur. Bu, Termal Armor'un olmadığı durumlara oranla %13'e* kadar daha soğuk bir işletimle sonuçlanmaktadır.



* Termal Armor test konfigürasyonu: SABERTOOTH P67 ile birlikte Intel Sandy Bridge işlemci, Kingston DDR3 1600, 8GB bellek, Microsoft Windows 7 32-bit, çift ASUS EAH5850 ekran kartı.

Gerçek zamanlı sıcaklık okumaları ve fan ayarları

ASUS'un SABERTOOTH P67'de uygulamakta olduğu bir başka yeni termal mimari de, anakartın çeşitli kritik parçalarına gömülü on iki adet Termal Radar sensördür. Bu sensörler, sistem istikrarını arttırmak üzere doğru sıcaklık ölçümleri sunmaktadır. Termal Radar ayrıca, kullanıcıların yerleşik soğutma profilleri, daha etkin soğutma, daha fazla ayar ve seçenek özelleştirmeye yönelik bireysel taleplerine dayalı kontrol fanları arasından manuel olarak seçim yapmasını sağlayan kullanıcı dostu bir grafiksel arabirime sahiptir.

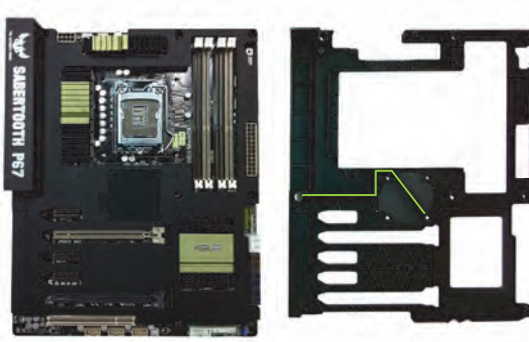
Benzersiz sistem istikrarı için gerçek dijital güç kontrolü

SABERTOOTH P67, kullanıcılar tarafından düzgün bir şekilde kontrol edilebilen dijital voltaj regülatörleri ile analog güç yönetiminin ötesine geçen yeni DIGI+ VRM teknolojisini sağlamak üzere ASUS tarafından sunulan P67 Serisi modellerden birisidir. Geniş spektrum ve daha hızlı güç fazı yanıt süresi, istikrar ve güvenilirliği arttırırken yıpranma ve aşınmayı azaltmaktadır.

Sağlam askeri standarda sahip TUF bileşenleri (alaşımlı boğucu bobinler, katı halli kapasitörler ve gerilim besleyiciler dahil) ve yoğun kullanım için tasarlanmış olan termal düzenler, SABERTOOTH P67'yi ağır görev kullanıcıları ve deneyimli sistem oluşturucuları için mükemmel bir hale getirmektedir. Termal Armor ve Termal Radar teknolojileri ve ekstrem sıcaklıklara dayanma özelliği, yüksek güvenilirliğe sahip uzun ömürlü bir anakart yaratmaktadır.

Kullanıcılar, SABERTOOTH P67'ye özel 5 yıllık garanti* ile desteklenmektedir ve bu nedenle kullanıcıların tek yapması gereken şey anakartlarının verimliliğine odaklanmaktır.

* Şartlar ve koşullar için TUF Serisi garanti kılavuzuna bakınız.



Termal Armor'a bir göz atın. Dahili paralel devre tasarımı, soğuk hava akışını akıllı bir şekilde yönlendirmektedir.

360drc

360drc / haberler
"Sizi bekliyorum..."
syf 16 >>



DAVULUN SESİ

Derginin ilerleyen sayfalarında SETI'nin en önemli projelerinden birinin hayata geçiş hikâyesini okuyacaksınız. Evet, The Game'i uzun bir çalışma sürecinin sonunda hayata geçirdik. İlgi çok büyük… Hem bireysel üyelikler için gelenlerin, hem de şirketlerin ilgisi had safhada. Fakat gelen hemen herkesteki "ne güzel işiniz var arkadaş" havası beni benden alıyor. Tamam be, nefis işimiz var. Hastasıyız. Oyun oynaya oynaya kendi kendine oluşan mekanlar açıyoruz, sadece frag alıp headshot atarak etkinlikler düzenliyoruz. Hatta Oyungezer bile Mario tosbağaların üzerine zıpladıkça çıkıyor. Biraz teessüf ettim bu kez ama oyungezerlere içimi dökesim geldi bu ay. Fena bir süreç atlattık zira…

Biterken çalıyordu: Skype çağrı melodisi :(

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1 Total War: Shogun 2	SEGA
2 Homefront	THQ
3 Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft
4 Football Manager 2011	SEGA
5 Dragon Age II	EA
6 RIFT	Trion Worlds
7 The Sims 3	EA
8 World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
9 Dawn of War II: Retribution	THQ
10 The Sims 3: Late Night	EA

OFİS 2011

Animelerden fırlayan kişilik İpek

1- Bu figür manyaklığı nereden geliyor?
Gelen bir hediyeyle ateşlendi, "hmm bana raf lazım" diyene kadar anlamadım ne olduğunu.

2- Belki bir dükkan açarsın ileride?
Hı hı, zaten herkes köşeyi dönüyor bu işten, bir ona el atmamıştım :) (Hakkaten)

3- Ofisteki masan değişti, neler hissediyorsun?
Daha oturma fırsatım olmadı yeni masama ama sanırım artık çarpınca sallanmayacak demek bu.



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

SİMÜLASYON OYUNU OYNAMA SİMÜLASYONU YAPAN OYUNCU – KAAN ALKIN

Nasıl oldu da bu oyun bana emanet edildi bilemiyorum açıkçası. Bir türlü yükselemeyen ejderha deneyimimizden sonra Operation Flashpoint'le köprüleri yakmış, "Bundan sonra varsa yoksa *ARMA*'dır arkadaşlar" diyerek son kararımı beyan etmiştim. Kaderin bir cilvesi olsa gerek, Red River'ı daha piyasaya bile çıkmadan denemek, oyunu neredeyse yarısına kadar oynamak durumunda kaldım. Peki kendini affettirebildi mi Flashpoint? Eh, tartışılır.

Son aylarda içine gömüldüğüm FPS'lere bir bakıyorum da, *Bulletstorm*, *Crysis 2*, halen oynamaya devam ettiğim *Bad Company 2*, oynamaz olaydım dediğim *Black Ops* gibi oyunlardan sonra simülasyon tadında (en azından öyle olmasını beklediğim) bir oyun beni biraz zorladı. Tek kurşunda can verdiğim ortamlarda, neyin ne olduğunu anlamadan ilerlemeye çalışmak, kurşunların vızıltısından ürküp kafayı kaldırmaktan çekinmek pek bir sarstı bünyemi. *ARMA* oynamaya birkaç ay ara vermenin zararları olarak görüyorum bu durumu. Gerçi gördüklerimden sonra Red River için tam manasıyla askeri simülasyon ya da abartıp *ARMA* gibi diyemiyorum. Daha çok günümüz FPS'lerine biraz daha gerçekçilik katılmış gibi geliyor bana.

Çin ve Afganistan'a sınırı olan Tacikistan'da teröre karşı mücadelenin gururlu bir askeri olarak yer alıyoruz Red River'da. Toplamda dört tane asker sınıfı var. Standart piyademizin yanında, scout-keskin nişancı, grenadier-kısa mesafeli çarpışma ve patlayıcı uzmanımız ile ağır makinalı silahlarla bize destek veren başka bir asker sınıfı. Sınıflar çok keskin şekillerde ayrılmıyorlar birbirinden aslında. Yani her asker bir el bombası atabilir ya da uzmanı olmasa da herhangi bir silahın tetiğine basabilir. Sınıfların ayrıldığı tek nokta geliştirmeler. Bir zamanlar askeri simülasyon oyunu olan bir serinin devamından beklenmeyecek şekilde belli bir tecrübe puanı sistemi var yeni Operation Flashpoint'in. Görevleri tamamladıkça puan kazanıyoruz, yeni eşya, silah ve yeteneklere kavuşuyoruz.

Yukarıda ismi geçen FPS'lerden birinde olsa canımı sıkmayacak olan bu durum, oyunun köklerine kendisinden daha sadık olmamdan dolayı bana biraz dokunuyor. Elbette askerler


Karakterler detaylı, zaman zaman gereğinden fazla karizma kokan tipler. Tek sorun çok nadiren ekip üyeleri dışında birilerini yakından görebiliyor olmak.




Hani nerdesiniz millet? Beni de alın, ben de oynicam!


Hayır, bu görüntüyü CNN'den almadık.

tecrübe kazandıkça, mesleklerini öğrendikçe farklı ekipmanlar kullanmaya başlıyordur. Ama "olm süper savaştın aferin, ver G3'ü al colt'u" demiyor kimse. İşin bu kısmı dışında, sınıflar ve savaş alanındaki işleyişleri oldukça anlamlı ve oturaklı. Ağır silahlarla düşman üstünde baskı kurarken, keskin nişancı tek tek düşmanların yerlerini belirliyor. Tüm düşmanların yerlerini belirledikten sonra, baskı ateşi sürüyor, bu sırada takımın diğer üyeleri yer değiştiriyor haritada. Taktik bilgi ve beceri gayet güzel sergilenebiliyor. Yapay zekâ sizi en son gördüğü yere göre doğru ilerliyor, karşı ateşle cevap veriyor, siper alıyor. Gerçek bir çatışma ortamı gayet güzel ekranda canlandırılıyor. Sorun yine şu ki, tek kurşunda ölüyor ve öldürüyor olmak oyunu özel kılmıyor, hâlâ standart bir aksiyon FPS'nin içindeyiz. Operation Flashpoint oyunlarına daha önce uzaktan bakmakla yetinmiş, simülasyon kelimesinden çekinerek mesafesini korumuş oyuncuları çekmek adına bu yön değişimi anlamlı bir girişim gibi görünebilir. Ama benim gibiler için bir önceki Dragon Rising'in yarattığı itici atmosferi perçinlemekten öte bir etkisi olmuyor.

HİKÂYE NEYDİ YAHU?

Sanırım sinirden hikâyeye değinmeyi unuttum, kusura bakmayın. Afganistan kaynaklı isyancı grupları bastırmaya çalışan Amerikan kuvvetleri, çok da farkında olmadan Çin askerlerine tosluyorlar. Mahalleli olayı kaldıramıyor haliyle. Herkes birbirine giriyor. Yapımcı firma neden Tacikistan'ı seçti, Tacikistan halkına sordular mı ya da yakın gelecekte meydana gelecek olayları şimdiden mi canlandırıyoruz bilemiyorum. Ama ülkenin sert, yarı çöl iklimi, Pamir dağlarından gelen soğukları, bir savaş oyunu için gayet iyi bir arka plan oluşturuyor.

Red River'da, aradığınız heyecanı karşıdan gelen onlarca düşmanla değil, daha ziyade kurak topraklarda tek başına uzanan bir yolda, çok uzaklarda belli belirsiz görünen bir harabede, kimin nereden kime sıktığı belli olmayan bir kurşunun sesinde bulacaksınız. Tek kurşunda öleceğinizi bilmek, birçok oyunda bulamadığımız bir gerilim yaratabiliyor. Oyunun görsel başarısı da bu gerilimi destekliyor. Detaya verilen önem, gerçekçi arazi yapısı ve koşulları genellikle düşmanları seçmenizi bir hayli güçleştiriyor. Takımdakilerle pek anlaşamıyor ve onları sürekli boşluyorsanız, izciniz gidip düşman mevzilerini belirlemediyse, ne olup bittiğini anlamadan can verebiliyorsunuz sık sık. Devriye, eskort, saldırı, savunma görevleri arasında yer şekillerini göz önünde bulundurmak, asker gibi düşünmek zorunda bırakılıyorsunuz.

ŞCR / Codemasters

Codemasters kimdir, ne iş yapar, anlatmaya pek gerek yok. Sevdiğimiz birçok oyun geliştirdiler, dağıttılar. Ama son zamanlarda bir şeyler oldu sanki hı?

Race Driver Grid (2008)
Yahu böyle bomba bir yarış oyunu yapmıştınız siz. Collin McRae'ler falan vardı hem. Yapsanıza güzelinden bir tane daha?

Operation Flashpoint Dragon Rising (2009)
Külahları değiştiğimiz yıl. ARMA 2'den sonra pek bir sallamadığımız, bir dünya hatayla dolu, çıktığı gibi kaybolan gariban bir yapımdı.

"Buraya kadar iyi" demem gerekiyor ama diyemiyorum. Çünkü aslında yukarıdakileri yapmadan da oynayabiliyorsunuz oyunu. Paldır küldür daldığınızda da, el göz koordinasyonunuz ortalamanın üstündeyse her türlü zorluğun üstesinden gelebildiğinizi görüyorsunuz. Her çarpışma öncesi girdiğiniz planlama havası, yapay zekâyla girdiğiniz stratejik savaş uçup gidiyor. Aslında yapay zekânın pek bir suçu yok. Düşmanlar araziyi gayet güzel okuyorlar. Saldırmakta aceleci değiller. Ateşi üstlerine çekip geri çekilmeyi, bir yandan da kanatlardan etrafınızı sarmayı çok seviyorlar. Düşman keskin nişancıları genelde vuracaklarından emin olmadan tetiğe dokunmuyorlar. Yerlerini ateş etmeden ele vermediklerinden genelde fark edildiklerinde ekip üyelerinden en az biri için çok geç oluyor. Dost birimlerin yapay zekâsı da gayet iyi çalışıyor. Fakat oyun mekanikleri bu taktik savaştan bir yere kadar zevk almanıza imkan tanıyor. Bir saat boyunca kafanızı kaldırmaktan korktuktan sonra, 8 kişilik bir saldırı timini yarım şarjörde ve 40 saniyede öldürünce canınız sıkılıyor haliyle.

Nisan ayında raflardaki yerini alacak Red River. Önümüzdeki ay bana mı, başkasına mı düşer bilemiyorum. Co-op modlarını deneme şansı bulamadım ve Codemasters tüm online deneyimi co-op'a yıktığından mutlaka bir bakacağım nasıl olduğuna. Oyunun tamamlanmış hali elime geçene kadar diyebileceğim, modern FPS'lerden bir ölçek daha gerçekçi, ama askeri simülasyonlardan birkaç gömlek aşağıda, çizgisel ve sinematik FPS mantığını kırma arzusunda ama karizmatik olmak için hedefini ıskalayan, görsel açıdan başarılı bir oyun bekliyor bizi. Son kararımız bundan daha iyi olur umarım.


Arka planlar dikkatinizi dağıtacak kadar güzel görünebiliyor.

Kimyamız tutuyor mu?


Hep Duşanbe'yi görmek istemiştiniz?

+


Askerlik olsa bir daha yapardınız?

+


Dağ havası size iyi geliyor?

=



KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: Codemasters
Çıkış Tarihi: Nisan 2011
Platform: PC, PS3, Xbox360
Site: www.flashpointgame.com

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Playstore ile bir rüya gerçek oluyor

Sevin ya da sevmeyin, TTNET bir rüyayı gerçeğe çeviriyor ve ilk Türk oyun indirme portalını Crysis 2 ile hayata geçiriyor. Bu kocaman bir adım. Artık hepimizin güvenilir ve rahat bir şekilde alışveriş yapabileceğimiz harika bir platformumuz var.

Gözlerimiz bayram etti

3DS... Ofise düştüğü anda kapışıldı resmen. Gözlüksüz üç boyut deneyimi ve oyunları gerçekten çok sağlam. Fiyat konusunda hayal kırıklığına uğramış olsak da bu teknolojinin yarattığı etkiyi küçümseyemeyiz. Uzaktan güzel duruyordu, yakından daha da güzel.

Sana kırmızı çok yakışıyor



Her ne kadar Tuğbek "apaçi misiniz kardeşim?" diye gezse de bu oyunu sevmekten alı koyamıyoruz kendimizi. Mortal Kombat, tüm Fatality'lerini, efsane karakterlerini ve ketçabını yanına alarak yola çıktı, biz de gelene kadar demosunun başından kalkamıyoruz.

Raccoon'a geri dönüyoruz

Uzunca bir süredir satır aralarında yakaladığımız dedikodu gerçek oldu. Resident Evil: Operation Raccoon City resmi olarak onaylandı. Oyun ana hikâyeye bağlı değil ve SOCOM serisinin yaratıcılarından geliyor. Büyük ihtimalle L4D benzeri bir oyun olacak. Bizce işin en güzel kısmı günümüz teknolojisiyle lanetli şehre geri dönecek olmak.

Muhahahaha!



Güldüğümüze bakmayın ama Duke yine ertelendi. Gearbox bile işin içinden çıkamamış olacak Duke'ün lanetinden onlar da kurtulamadı. Önemli olan ne zamana (Haziran) ya da neden ertelendiği değil. Önemli olan oyunun tekrar firma değiştirip değiştirmeyeceği... Evet, o kadar kötümseriz artık.

Çağ atlayamadı...

Kabul edin çok büyük beklentiler içinde olduğumuz Dragon Age II'de hayal kırıklığına uğradık. İnceltilmiş rol yapma özellikleri, tek bir ana karakter ve kötü animasyonlar Bioware'in "tek tip RYO yapıyorlar" suçlamalarını haksız çıkarmadı.

Yeter ama



Sürekli mobil oyunların, sosyal oyunların, işte minik, minnacık oyunların aman ne kadar yaratıcı olduğundan, ne kadar para kazandırdığından bahsedilir oldu. Yahu, "tamam anladık ama alın da başınıza çalın" diyecek duruma geldik artık. AAA isterük...

Biz de sallandık

Bu kadar üretken ve bizlere çok şey kazandırmış bir ülkenin önce yer kabuğunu çatlatacak kadar büyük bir ölçekte sallanması, ardından kocaman dalgaların altında kalması bizi de derinden etkiledi. Orada çok sevdiğimiz insanlar yaşıyor, biz de elimizden geldiğince yardım yollamaya çalışıyoruz.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

TEHLİKE GELİYORUM DEDİ

Geçtiğimiz ay konsol kanadından, ucuz mobil oyunlar için gelen "Oyun sektörünün önündeki en büyük tehlike" adlı serzenişi sizlerle paylaşmıştık. Bu aysa Angry Birds'ün yapımcısı Rovio'nun Başkanı Peter Vesterbacka, file önüne düşen topa müthiş bir backhand ile karşılık verdi ve "Konsol oyunculuğu ölüyor" diyerek bir bakıma suçlamaları kabul etti. Sektördeki yeniliğin mobil ve sosyal oyunlara odaklanmak olduğunu belirten Vesterbacka, bunu mobil oyun yapımcılarının daha uyanık olmasına ve yeni fikirleri daha çabuk üretip satışa sunabilmelerine bağladı. Ev konsol oyunlarının fiyat politikasını ve oyunları iyileştirmenin zorluklarını da eleştiren yapımcı, Angry Birds'ün sürekli olarak geliştiğini belirterek havasını atmaktan da geri kalmadı. Maliyeti 140 bin dolar olan bir oyunun 70 milyon dolar gelir elde ettiği ve toplamda 100 milyondan fazla kez indirildiği düşünülürse hava atmakta ne denli haklı olduğu görülebilir. Angry Birds'ün firmaya 42 milyon dolarlık bir yatırım sağladığını ve film konusunda Fox ile anlaşmaya varıldığını da belirtelim. Yukarıda belirttiğimiz dudak uçuklatan rakamları sadece bir dolar vererek gerçekleştirdiğimizin farkındasınız değil mi? "Sen de anca ööööyle otur oğlum tamam mı?" diyen bir anne sesi duyan sadece biz miyiz?





Onlarla birlikte bizim de içimiz yandı.

DERİNDEN SARSILDIK

Mart ayı içerisinde pek çok şey yaşansa da Japonya'da gerçekleşen deprem bütün Dünya'nın gündemini bir anda değiştirdi. Bu talihsiz olayın oyun sektörüne etkisi de en az diğer etkileri kadar sarsıcı oldu ve pek çok büyük firmanın Tokyo borsasındaki değerleri dibe vurdu. SEGA Sammy Holdings %13.5, Tecmo Koei %10.7, Konami %9.9, Sony %9.1 ve Nintendo %7.6'lık değer kaybına uğrayarak depremden en çok etkilenen firmalar oldu. İşin oyun kısmına geldiğimizde de durumun çok parlak olduğunu söylemek mümkün değil. İlk olarak Metal Gear Online ve Final Fantasy XIV'ün sunucuları kapatılırken ardından da Motorstorm: Apocalypse ve Yakuza of the End'in çıkışları belirsiz bir tarihe ertelendi. Elbette bu ölçekte bir felaket sonrası "Ah oyun sektörü, vah oyun sektörü" demek ne kadar samimi bir duruştur bilinmez ama en azından aynı oyun sektörü yaraları sarmak için elinden geleni yapıyor. Zynga, Sports Interactive, Sony, Namco Bandai, Tecmo Koei ve daha pek çok firma bu büyük felaketin atlatılabilmesine bir nebze olsun katkıda bulunabilmek adına ciddi oranlarda yardımda bulunarak bir bakıma Japonya'ya olan vefa borçlarını ödediler. Keşke hiç ödemek zorunda kalmasalardı...

PS3'e geliyormuş. > Resident Evil 4 ve Code Veronica HD olarak geri dönüyor. > Forza 4'te 500 araç olacakmış ve oyun, eskisinden 10 kat daha iyi görünecekmiş. >>



KOÇLAR GİBİ ROL YAPMAK

16-17 Nisan tarihlerinde Koç Üniversitesi FRP topluluğu tarafından geniş katılımlı bir convention düzenlenecek. Bu etkinliği benzerlerinden ayıransa tamamen anime üzerine kurulu bir temaya sahip olması. Şöyle uzun zamandır keyifle bir con'a katılamadım diyorsanız kaçırmamanızı öneririz. Eğer işten güçten fırsat bulabilirsek bizler de orada olmayı planlıyoruz.







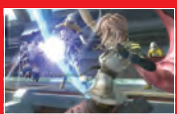
BİR BAFTA DAHA GEÇTİ ÖMRÜMDEN

Oyun dünyasının en prestijli olaylarından biri olan BAFTA Akademi Video Oyun Ödülleri geçtiğimiz ay sahiplerini buldu. Birbirinden başarılı oyunlar çeşitli dallarda en iyi olabilmek için yarışırken geceye damgasını Rockstar Games'in Red Dead Redemption'ı ödüllere sokmama kararı vurdu. Bu kararın arkasında Britanya Akademisi'nin 2009 ödüllerinde Grand Theft Auto IV'e tek bir ödül dahi vermemiş olması gösterilirken Rockstar kanadından resmi bir açıklama gelmedi. Red Dead Redemption gibi aday olduğu her dalı kazanabilme ihtimali olan bir oyunun ödüllerde yer almaması muhtemelen diğer oyun yapımcılarının aldıkları ödülden yeterince tat alamamalarına neden olmuştur. O veya bu şekilde ödüller ait oldukları yerlere dağıtıldı ve bize de sonuçları sizinle paylaşmak kaldı, and the BAFTA goes to:

En iyi oyun: Mass Effect 2
En iyi oyun (Oyuncuların seçimi): Call of Duty: Black Ops
En iyi aksiyon: Assassin's Creed: Brotherhood
En iyi strateji: Civilization V
En iyi spor: F1 2010
En iyi multiplayer: Need For Speed: Hot Pursuit
En iyi oynanış: Super Mario Galaxy 2
En iyi hikâye: Heavy Rain
En iyi orijinal müzik: Heavy Rain
En iyi teknik yenilik: Heavy Rain
En iyi sanatsal başarı: God of War III
En iyi ses kullanımı: Battlefield: Bad Company 2
En iyi aile oyunu: Kinect Sports
En iyi sosyal ağ oyunu: My Empire
En iyi el konsolu oyunu: Cut The Rope

EN SEVDİĞİNİZ OYUN EŞYALARI

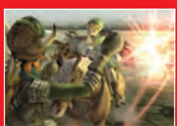
Geçen ay bir ilk yaşamış ve koca köşeyi Cahit Burduroğlu için kapatmıştım. Bu ay bu durumun bir benzerini yaşıyoruz. Semih! Hop! Evet arkadaşlar, bu Semih Etiğ. Kendisini tanıyorsunuzdur. 360drc'nin içerik jeneratörlerinden biridir kendisi. Hemen hiçbir ayı boş geçmez. Bu ay ENler köşesini Semih için neredeyse kapatıyorduk. Ellerine sağlık Semih. Resmen şiir yazmışsın. Sadece beşinci örneğimiz, Rıza Volkan Öztaşçı'dan. İsmail Oğuz Akbaba'ya da ayrıca bir teşekkür etmek istiyorum. Ama gönderdiği "kazma" pek işe yaramadı. Oğuzhan Keyifli, Batuhan Kaya ve Arda Köroğlu'na adlı oyungezerlere de çok çok teşekkürler. Gelecek ayın konusu: Sizi EN çok mutlu eden oyun anları. Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



5 Phoenix Down (Final Fantasy): Hayat kurtaran item denince akla gelen ilk şey phoenix down'dır benim için. Sadece ekipteki dayak yiyen elemanı kaldırmıyor, aynı zamanda undead düşmanlar üzerinde etkili bir silah olma özelliğini de taşıyor. (Cloud bu yazıyı görür ve Forgotten Capital'da Aerith'i bulup diriltmek üzere yola çıkar...)



4 Slingshot (Legend of Zelda: Twilight Princess): Aslında ben de isterdim küçükken sapanla oynamayı; içine taş koyup bir şeylere fırlatmayı! Bolca kullandım bu aleti Zelda'da, eski günlerin acısını çıkartırcasına... Çeşitli şeylere hasar vermenin dışında, -olmadı tabii ama- bossları da alt etmeye çalıştım onunla "isabet ettiği sürece hasar verir" mantığıyla. En sevdiğim item olacaksın daima.



3 Ooccoo and Ooccoo Jr. (Legend of Zelda: Twilight Princess): Işınlanma olayının mekanik bir aletle değil de, bir canlı aracılığıyla gerçekleşebileceği hiç aklıma gelmezdi. Zindandan çıkmamı, böylece beladan bir süre uzak kalmamı ve dinlenebilmemi sağladığınızdan ısınmıştım size; yoksa, kavanozdan -ya da ona benzer bir şeyden- çıktığınızda hiç de sevimli bulmamıştım sizi. Umarım Skyward'da da görüşürüz...



2 Bullet Bill (Mario Kart): Zorda -daha doğrusu geride- kalanların arkasında duran; onlara destek verip, ön sıralara taşıyan, kimin yarışta birinci geleceğinin hiçbir zaman belli olmamasını sağlayan yüce item! Bu itema sahip olan hem zirveye oynuyor, hem de -tam anlamıyla- "Mermi gibi" giderken önüne çıkanların da dengesini ve sinirini bozuyor. Hile gibi yahu!



1 Banana (Mario Kart): Muz kabuğuna basıp düşen birini görmedim. Bence bu ne kadar mümkünse, yoldaki sakıza basan birinin yere yapışması da o kadar mümkün. Ama yarış pistinde o kadar hızlı giderken, önünüzdeki aracın aniden bıraktığı muz kabuğunun dengenizi bozması mantıklı (zaten refleks olarak -muz kabuğu da olsa- telâşla direksiyonu bir tarafa çevirirsiniz). Yani sonuçta: "Muzun faydası kabuğundadır" diyorum ben.

>> > Stronghold 3 ertelenmiş. > Heavy Rain'in geliştiricisi Quantic Dream PS3'e özel kalmayı sürdürecekmiş. > Mafia II'ye Director's Cut versiyonu geliyormuş. >>





Ana karakterimizin mahkum oluşu şehri de fazlasıyla değiştirmiş

ŞCR / Vatra Games

Vatra Games adını duymadıysanız bu büyük bir sürpriz sayılmaz, zira henüz piyasaya çıkardıkları hiçbir oyun yok. Üst firmaları Kuju Entertainment'ın daha büyük yapımlar için oluşturup içine yetenekli ve deneyimli yapımcıları doldurduğu bu firmanın neler yapabileceğini Silent Hill Downpour gösterecek.

SILENT HILL DOWNPOUR

AĞIR YAĞMURLU OYUN İŞTE BÖYLE YAPILIR! – ALİ SEZGİN

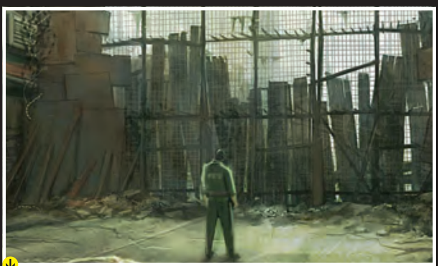
Çocukluğunuzda hayal gücünüzün size yapabileceği en büyük numara, her gün gördüğünüz veya önünden geçmek zorunda kaldığınız objelerin, size aslında onların göründükleri gibi olmadığını düşündürmesidir. Her gün önünden geçtiğiniz o dolap, karanlık bastığında ketum ruhların, uzun süre aklınızı yitirmeden bakamayacağınız karanlıkların yuvası haline gelir ki düşündüğünüzde aslında bunun hiçbir mantığı yoktur. Bir dolaptır sizi korkutan ve bu fikir bile her şeyi daha korkunç hale getirmeye yeter. Çünkü içinde mont ve kazaklardan başka hiçbir şey olmayan o dolabın bu hale gelebilmesi için orada gerçekten çok, çok kötü bir şeylerin olması gerektiğini bilirsiniz.

RAKIM: BİLİNMİYOR

Önceki Silent Hill'lerde pek çok dram ve sayısız kâbus yaşandı ki bunların çoğu sevdiklerini kaybeden masum insanların başına gelmişti. Onların suçluluk duyguları ve kaygılarının yarattıkları canavarların korkunç olduğunu düşünüyorsanız, bir de Silent Hill'e bir hapishane mahkûmu düşünce olacakları hayal etmeye çalışın. Downpour'un ana karakteri Murphy Pendleton işte tam olarak böyle bir karakter. İçinde bulunduğu mahkûm taşıma aracı kaza yapıyor ve Murphy Silent Hill'e "kaçıyor".

NÜFUS: DEĞİŞKEN

Downpour'da bu noktadan sonrası fazlasıyla muamma zira oyunun yapımcısı daha önce hiç Silent Hill oyunu yapmamış çek asıllı Vatra olacak. Konami firma adına yapılan konuşmalarda oyunun ilk SH oyunları ve Shattered Memories arasında bir yerlerde olacağını belirtti. Silent Hill Shattered Memories'ı doğal olarak bilmeyenler olacaktır; Kendileri geç dönemde Playstation 2 ve Wii için çıkan ilginç oyunlardan biriydi. Hem orjinal Silent Hill'e baştan bakmaya cüret etmesi, hem de kar gibi saf ve güzel bir objeyi bir kötülük simgesi haline getiriyordu. Silent Hill Downpour eğer bu kadar cesur davranıyorsa, büyük ihtimalle bunun en büyük nedeni SM'de denenen hemen hemen herşeyin başarılı olmuş oluşudur. Tahminizce yağmur oyunun isminden de anlayacağınız üzere Downpour'da fazlasıyla önemli olacak. Aynı SM'de yağan kar gibi, yaratıklara yaklaştığınızda yağmur yağmaya başlayacak. Başlarda hafiften çişelemeye başlayan yağmur siz tehlikenin göbeğindeyken tabiri caizse gök yarılmışcasına yağıyor olacak. Bunun ilginç sonuçları olacağını tahmin etmek zor değil aslında. Siz yağmurdan dolayı önünüzü bile zor görürken ileriden homurdanmalar duymaya başladığınızı düşünün. Şu an bile tüylerim diken diken oluyor. Yan görev konsepti de downpour ile beraber geri gelecek. Görevlerde nasıl davrandığınız, veya ilerlerken dikkatinizin neler tarafından çelindiği de oyuna etki ediyor olacak. Örneğin yerde yetişkinlere özel bir dergi gördünüz ve onu bir süre incelediniz. İnsanın bilinç altıyla çalışan Silent Hill ve şehrin asabi vatandaşlarının bundan etkilenmemeleri mümkün mü sizce? Yaratıkların üzerindeki değişimler, duvardaki portreler ve pek çok önemli obje oyunda kararlarınıza göre şekil alacak. Murphy Silent bir mahkum olduğundan tam anlamıyla savunmasız değil ama Homecoming'de olduğu kadar ölümcül de sayılmaz. Yerde bulduğu sopa, boru gibi eşyaları gerekirse kendini savunmak için kullanabilecek. Nasıl normalde elinizde 10 tane şişeyle gezemiyorsanız Downpour'da da böyle bir durum yok. Downpour için dövüşmek bir seçenek ama güvenilir bir seçenek sayılmaz. Kavga edeceğiniz yaratıkların zebaniler olduğunu görmezden gelesek bile, elinizdeki yegane silahın ona en çok ihtiyacınız olduğu anda kırılıp sizi savunmasız bırakma riski varken kavgaya girişmek mantıklı bir hareket sayılmaz. Bunun haricinde bir ekran görüntüsünde tabanca gördük ama anlatılanlara bakarsak Downpour'da bunlardan çok olmayacak.



Silent Hill bir hapishane olsaydı ne olurdu hiç düşündünüz mü?



Karanlık koridorlar ve yönlendirici ışıklar. Sizi nasıl da özlemişiz!

TEKRAR HOŞ GELDİNİZ

Silent Hill Downpour için şimdilik sadece oynanış hakkında fazla tüyo vermeyen bir video ve bir kaç ekran görüntüsü yayınlandı. Konami her fırsatta oyunun, eski fanatikler düşünülerek yapıldığını ve aradıkları tadı oyunculara sunacağını söylüyorlar. Açıkcası, neredeyse son dönemde yapılan her Silent Hill oyunu özüne dönme sözü veriyor ama bence Downpour bu sözü tutacak gibi duruyor. Gösterilen ekran görüntüleri gerçekten rahatsız edici, karakterler inandırıcı duruyor ve yeni nesil oyuncuların beğenisini kazanmak için anlamsız maceralara girilmemiş. Görebildiğim tek sorun yapımcı Vatra'nın henüz kendini kanıtlayamamış oluşu. Belki de özlemle beklediğimiz o korku oyunu geri geliyordur. Ne dersiniz?

KISACA

Tür: Korku
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 2011 sonları
Platform: PS3, Xbox 360
Site: konami.com/games/silenthill

Kimyamız tutuyor mu?



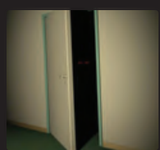
Silent Hill'de bolca yağmur göreceksiniz. Ama korkmayın "ahmak ıslatan" yağıyor size bir şey olmaz.

\+



Buraya düşerseniz kelepçelerden daha ciddi sorunlarınız var demektir.

\+



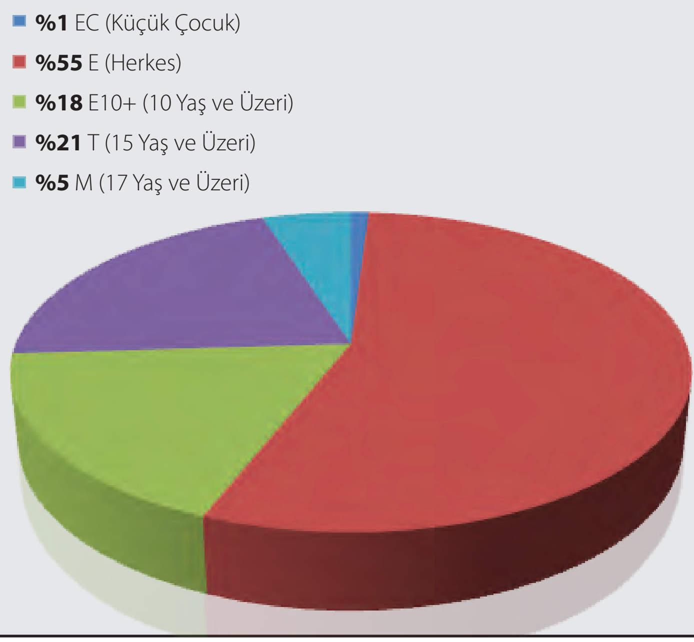
Silent Hill'de kişiliğinizin size pek çok kapı açmasını sakın iyiye yormayın.

=



OYUN OYNAMAK HERKESİN HAKKI

"Video oyunlar çocuklar içindir" tezi pek çok oyun severi kızdırıyor olsa da Amerikan derecelendirme kuruluşu ESRB'nin 2010 yılı için hazırladığı istatistikler gösteriyor ki piyasaya çıkan oyunların büyük çoğunluğu hala çocuklara hitap edecek şekilde hazırlanıyor. 10 yaşın altındaki bir çocuk 2010 yılında piyasaya çıkan 1,638 oyunun %56'sını oynayabiliyorken bu oyunların sadece %5'i yetişkinlere özel olarak (17+) hazırlanmış durumda ki bu da tam olarak 82 oyun yapıyor. İşin ilginç yanı ise geçen sene bir tane bile 18+ oyunun çıkmamış olması. Pastanın en büyük dilimine her yaş aralığına hitap eden oyunlar sahip ancak beş yaşındaki bir çocuğun da oynayabileceği düzeyde hazırlanan bu oyunların büyük bölümü yetişkinlere hitap etmekten oldukça uzak seviyede. Aşağıdaki veriler gösteriyor ki oyun yapımcıları hala birincil hedef kitlesi olarak küçük oyun severleri görüyor ve yetişkinlere de bu durumda avuçlarını yalamak kalıyor maalesef, ooh tuzlu tuzlu…





PADİŞAHIM ÇOK YAŞA

Satın aldığınız bir oyunu gönül rahatlığı ile oynayabilmeniz için gerekli bazı özellikler vardır; Sağlam bir sistem, yeterli boş vakit ve sımsıkı kapatılmış bir çene. Bioware forumları üyesi v_ware, belli ki ilk iki özelliğe sahip olmanın yeterli olacağını düşünmüş ve forumlarda ağzına geleni söylemekten geri kalmamış. "Ruhunuzu EA şeytanına mı sattınız?" sorusunu Bioware'e yöneltmesi üzerine forumlardan 72 saat süreyle banlanması bir yana, forum hesabının Dragon Age II'yi aktive etmesi gereken EA Store'a bağlı olması nedeniyle parasıyla satın aldığı oyunu bu süre zarfı boyunca oynayamaz hale getirilmesi, büyük ve öfkeli bir kalabalık yaratmış oldu. Bioware'den Stanley Woo, oyuncuları EA sözleşme kurallarını okumamakla suçlarken, parasını tıkır tıkır aldıkları oyunu müşterisine oynatmamalarını meşrulaştırma gayreti gözlerden kaçmadı. Bir kişinin söyledikleri yüzünden oyun oynayamamasının mantıklı olduğunu açıklamaya çalışan Woo, incelemelerde yerden yere vurulan Dragon Age II'nin fiyakasını kurtarmak için şirket çalışanlarına sahte incelemeler yazdırmaları konusunda ise "nedense" tek kelime dahi etmedi. Alakasız bir yazarın elinden çıkmış gibi hazırladıkları "Bu nasıl oyun aman allahım, yok böyle bir şey, mmmhh harika" içerikli incelemeyi yaptıkları saçmalık ortaya çıktığı anda, müşterisinin oyun oynama hürriyetini engelleyen yasağı ise gelen tepkiler çığ gibi büyüdüğünde apar topar kaldıran EA ve Bioware bu ay ne yapacaklarını şaşırmış durumdaydılar. Bir koltuğa iki karpuz sığdırmaya çalışırlarsa olacağı budur elbette…

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Herkes susacak Emre konuşacak!



1-River City Ransom (1990)
Orijinali: "I'm exhausted and all punched out!"
Meali: "Bitkin düştüm ve tamamen yumruklandım!"
Demek ki: Arkadaş bence yediği dayaktan olayların sırasını karıştırmış.

2- Suikoden (1996)
Orijinali: "See the power of the science! Here is the plan and make sure you obey it. Charge attack power up!"
Meali: "Bilimin gücünü gör! İşte plan, uyduğuna emin ol. Hücum saldırısı gücü artsın!"
Demek ki: Öyle oturduğun yerden demekle olmuyor abi o işler. Nasıl arttıracağımı gel göster madem. Ortada plan yok ki uyalım!



3- Punch-Out (1984)
Orijinali: "-Starring Little Mac and his trainer Doc Louis. Also playing the role of Mac, it's you!-"
Meali: "Başrolde Little Mac ve antrenörü Doc Louis. Ve Mac'in rolünü oynayan, bu sensin işte!"
Demek ki: Yemin et? Ulan bende kim oynuyo bu oyunu diyorum iki saattir?



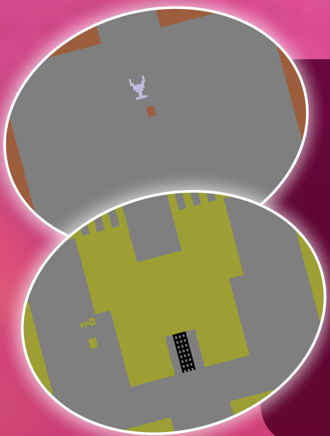


İPTAL OLAN UMUTLAR

Sony Online, ajanlık yapacağımız ilk MMO oyunu olan The Agency'nin iptal edildiğini açıkladı. Aslına bakarsanız bu, basit bir proje iptalinden daha fazlası demek zira SOE, Denver, Tucson ve Seattle'daki ofislerini tamamen kapattı. Bunun sonucunda tam olarak 205 kişi de işsiz kaldı. Bu üzücü olayın ardından Sony yetkilileri, "biz de üzgünüz ancak bu zor kararı vermek zorundaydık" açıklamasını yaptılar. SOE bundan böylece eldeki bütçeyi halihazırdaki markalar için kullanabilecek(miş).

BAKALIM BU ÇEKMECEDE NE VARMIŞ?

Oyun oynarken, oyunun amacının dışına çıkanlardan mısınız? Gezip tozuyor, en ücra köşeleri keşfediyor ve gizli saklı ne varsa çıkarıyor musunuz? Ecnebilerin "easter egg" dediği şey, yani oyun haritalarının içine gizlenmiş sürprizleri ortaya çıkarmak bazı oyuncular için bir uğraş dalı haline gelmiş. Biz de oyun tarihinindeki en ilginç paskalya yumurtalarına bir bakalım istedik. Oyunların bize sundukların ardında keşfedilmeyi bekleyen daha neler var kim bilir?



ADVENTURE

Oyun tarihinin bilinen ilk paskalya yumurtası, 1980 yılında Warren Robinson tarafından geliştirilen Adventure adlı oyunun içindeydi. Kara kalenin derinliklerinde, içine girmek için bir ton malzeme ve ipucu gerektiren bir oda vardı. Bu odayı bulduğunuz zaman içinde tek bir piksel olduğunu görüyordunuz. Bu piksel sizi "Created by Warren Robinson" yazan özel bir odaya gönderiyordu. Evet, kesinlikle çok sıkıcı. Ancak Robinson bu sayede oyunların için bir şeyler gizleme akımını başlatan kişi olarak biliniyor.



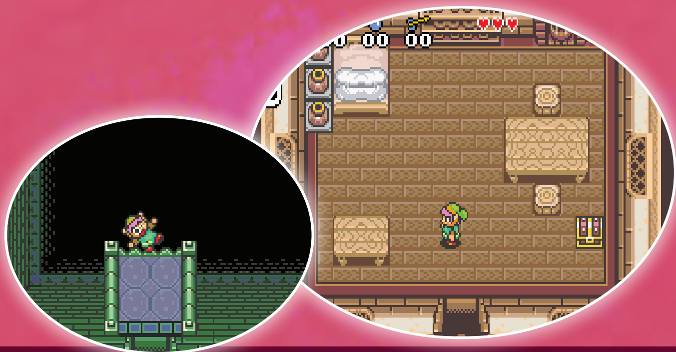
DIABLO II

Diablo 2 son derece ciddi bir oyundu ancak Blizzard North'un garip espri anlayışını da barındırıyordu içinde. Oyun çıktıktan sonra kısa bir süre içinde efsane haline gelen Gizli İnek Bölümü kesinlikle gerçekti ve açabilmek için epeyce uğraş vermeniz gerekiyordu. Wirt adlı eşyayı bulup oyunu da bir kere bitirince kasabada bir portal açıyordunuz. Bu portal sizi ineklerin hüküm sürdüğü bir evrene götürüyordu. Durmaksınız gelen ineklere karşı savaşan karakterinize bolca seviye atlatabiliyordunuz böylece. Tüm inekleri yenince de İneklerin Kralı geliyordu.



CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

Oyunun içine bir şeyler gizlemenin en iyi yollarından biri de oyun diskini farklı bir medya aracında okutmak olsa gerek. Bu PsOne diskini bir müzik setine koyduğunuz anda, bir ses "sakın bunu dinleme" gibisinden garip bir uyarıda bulunuyordu. İşin aslında yapımcılar, oyunun içine tek bir soundtrack dahil etmişler ve oyunculardan bunu keşfetmelerini beklemişlerdi.



LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

Bir oyuncu olarak Chris Houlihan kadar kimseyi kıskanmamışızdır. Chris, sıradan bir Nintendo Power dergisi okuyucusudur. Dergi bir yarışma düzenler ve yeni çıkacak Zelda oyununda şanslı bir okurun bir oda sahibi olma şansını yakalayabileceğini açıklar. Yarışmayı Chris kazanmıştır ancak uzun yıllar boyu bunu kimse bilemez; daha doğrusu keşfedemez. Çünkü bu gizemli odayı bulmam cidden zordur. Tonla oda geçmek, bir dolu eşya bulmak ve biraz da şans gerekmektedir. Odayı bulanlarsa tam 45 mavi rupee (Zelda oyunlarındaki para birimi) ve bir plakaya rastlarlar: "Benim adım Chris Houlihan. Burası benim gizli odam. Aramızda kalsın, tamam?" Nasıl karizmatik, değil mi?

MORTAL KOMBAT

Bahsettiğimiz oyun ilk Mortal Kombat. Hatırlarsanız ilk oyunda oynanabilir olarak Reptile yoktu. Fakat ona karşı oynamak mümkündü. Fakat ona ulaşmak neredeyse imkânsıza yakındı. Öncelikle The Pit bölümünde oynuyor olmanız gerekiyordu. The Pit'te oynarken, ayın önünde bir gölgenin belirmesini takip etmeliydiniz. Bu gölge de çok nadir çıkıyordu. Bir şekilde o gölge çıktığı zaman rakibinizin size kesinlikle dokunamaması ve sizin de blok tuşuna basmamanız gerekiyordu. Ancak bu sayede Reptile'a karşı oynayabiliyordunuz. Reptile hem Sub-Zero'nun, hem de Scorpion'ın hareketlerine sahipti ve normal karakterlerden daha hızlı hareket ediyordu. Acı çekmek için daha fazla acı çekmek…





QUAKE II





Son boss'u olan Makron'la kapıştığınız haritanın bir aşağı katında kırık bir duvar vardı. O haritanın aşağı katında mermi, sağlık falan toplayabildiğinizi hatırlarsınız. Kırık duvara bir roket salladığınızda orayı yıkabiliyordunuz. Karşınıza uzunca bir koridor çıkıyordu. Koridorun sonundaysa John Carmack ve iD Software ekibi sizi bekliyordu. Elemanların olduğu tabelaların hemen hepsinde de kendilerine has sürprizler vardı.

SNAIL

Eğer geçmişte SEGA Master System sahibi olabilmiş şanslı azınlıktansanız bunu hatırlayabilirsiniz. Sistemi çalıştırdıktan sonra yukarı, A ve B tuşlarına aynı anda basılı tutarsanız karşınıza Snail adlı bir oyun çıkıyordu. Oyunda labirent benzeri bir düzlemde karakterinize belli bir süre içinde yol göstermeye çalışıyordunuz. Oyun sahibi olmayanlar için gayet iyi bir seçenekti.









RESIDENT EVIL 2

Hayır, hayır… Oyunu bitirdiğiniz zaman açılan yeni oyun modlarından bahsetmiyoruz. Onlar 40 kere yazıp çizilmiştir. Bu oyunun çıkış tarihi 1998. Ama bu daha yeni keşfedilen bir şey. Oyunda STARS ofisine girdiğiniz zaman ana karakterlerin masalarını görüyordunuz. Bunları karıştırdığınızda masaların sahipleri hakkında bilgi alabiliyordunuz. Albert Wesker'ın masasına geldiğini zaman "Çok dağınık… Birileri masayı karıştırmış olmalı." gibisinden bir şeyler söylüyordu. Masanın üzerine 50 kere tıkladığınızda bir film rulosu çıkıyordu. Bunu banyo ettiğinizde Rebecca Chambers'ın bir fotoğrafıyla karşılaşıyordunuz. Wesker ve Rebecca ile arasındaki tanışıklığa ise tam dört yıl sonra Resident Evil Zero'da tanık olabiliyorduk. Detaya dikkat…





MANHUNT

Bu oldukça kıyıda köşede kalmış bir yumurta ancak bazılarının gözünden kaçmamış işte. Şu gazeteciye eskort ettiğiniz görevde binadan çıkın ve gazetecinin komşusunun evine girin. Tam, sağdaki duvarın üzerinde bir takvim asılı. Takvime dikkatle baktığınızda 19 Kasım tarihinin üzerinde pis pis sırıtan bir surat göreceksiniz. 19 Kasım 2003: İlk Manhunt oyununun çıkış tarihi…



THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

HER KRAL EN AZ BİR KEZ SUİKASTE UĞRAR, DEĞİL Mİ GERALT?

- YİĞİTCAN ERDOĞAN



Önce kimle konuşmalı, ne adım atmalı? Dediğim gibi, mesele seçim.

Abicim sen de kalkan tutuyorsun, niye yahu?!



DÜŞÜNÜN. SABAH KALKMIŞSINIZ, hava gayet güzel, dışarıda kuşlar ötüyor. Yatakta doğruluyorsunuz, bir saate derse çıkmanız lazım. Ne yapmalı? İyi bir kahvaltı edip derse biraz geç mi kalmak yoksa çabuk hazırlanıp kahvaltıyı okulda mı etmek daha iyi? Ya dersi kaçırırsanız da hocanız sınavda soracağı bir şeyi anlatırsa? İyi de, koştura koştura derse gidip arada kahvaltı ederseniz de belki ay sonunda akbil parası çıkışmadığında "o son bazlamayı yemeyecektim" diye kafanızı duvarlara vuracaksınız? Ne yapacaksınız?

Ya da şöyle sorayım... bir mağaraya girdiniz. Göreviniz birtakım cinayetleri araştırmak. Yerde bir ceset, üzerinde de bir şiir kitabı var. Direkt şaire mi gideceksiniz? Biraz daha araştırmayı yeğlemez misiniz? En azından kitabı okusaydık? Peki. Vardınız şaire, kitabın anlamını ve cesetlerin birinin üzerinden çıkmasının sebebini öğrenmek istediniz, sonuçta matbaa döneminde değiliz, bu kitap onunla direk bağlantılı. O da size bir succubus'un bunların arkasında olduğunu, kendisini onu çekmek için yem olarak kullanabileceğinizi söyledi. Şairin kontrolünü ele geçirdiniz, yem olarak beklemeye başladınız ve succubus'u gerçekten o olduğunuza inandırmak için şiirlerinizden birini okumanız istendi... ama siz okumamıştınız. Şiirler o kitaptaydı. Peki ya görevi veren adama gitseydiniz şiir kitabıyla? Ya da mağaranın daha derinine inseydik? Peki size bu görevin sonunda o succubus'un canlı kurtulma şansı dahi var desem?,

MESELE SEÇİM

İşte The Witcher 2 bu. İlk oyunun üzerine kurulduğu PC-RYO temellerini çok sarsmadan, güneşe çok yaklaşmadan kanatlarını açmaya çalışacak bu sefer CD Projekt RED. Grafikler elden geçirilmiş; ki sadece alfa versiyonlarına dair oynanış videolarına bile bakmak insanı gerçekten yerine mıhlıyor. Sesler elden geçirilmiş ki bu noktada hepinizden sevinç nidalarının geldiğini duyar gibiyim; bu oyun için Londra'da profesyonel ses sanatçıları tarafından saatler dolusu diyalog seslendirilmiş. E savaş sistemi de daha tepkili artık, akıcı ve hack-and-slash'ten biraz daha taktiksele kaymış. Bir ağır saldırımız, bir hafif saldırımız, bir de büyü ve saldırı şekilleri arasında tercih yapabilmek için zaman yavaşlatma şansımız ile bloklama yeteneğimiz var; basitleştirilmiş gibi gözükse de aslında derinleşmiş bir yönde. Fakat en önemlisi; dünya elden geçirilmiş. Fable vari bir etki-tepki sistemi var artık Witcher'da, insanlar kendi hayatlarını yaşayacak, kendi çizgilerinde yürüyecek ve bunlar sizinkiyle çatıştığı zaman tepki gösterecekler. Sokaktan geçen adamın önüne bir büyü attığınızda derdinizin ne olduğunu soracak; ve tabii, bir gece bir kadının yanından sırtınızda kılıç uzaklaşmayı seçerken aynı soruyu bu sefer siz kendinize soracaksınız. The Witcher 2 tamamen sizin seçimlerinize tepki veren ve kendi kafasını yaşayan bir grup insanın dünyasını anlatacak. Ve yapımcıların deyimiyle, duvarda bir çatlak görüp takip ettiğinizde çok havalı şeyler olacak.

The Witcher 2 görsel, işitsel, aksiyonsal ve rolyapmasal bütün duyularımıza minik mestler çekmeye geliyor, burası çok net. Geralt yine kalpler kırıp yuvalar yakarken bu sefer etrafımızda her hareketimize tepki veren ve sonra kendi hayatına dönüp başkalarının tepki vereceği bir milyon etki yaratan bir dünya olacak. Yani aslında beş yüz kelimedir anlatmaya çalıştığım şey şu; Witcher 1'i sevdiyseniz, Witcher 2 sizin için şahane olacak.



ŞCR / CD Projekt RED

Yani... pek açıklayacak bir durum yok. Oyun dünyasına arada düşüyor böyle stüdyolar, ummadık taş bazen cidden de baş yarıyor. Leh firma CD Projekt RED de böyle işte. Kısmetse Witcher 2 ikinci oyunlar olacak.

The Witcher (2007)
Ne anlatsak ki? Dergimizin ilk aylarında piyasaya çıkan ve PC'ye mahsus RYO'ların hastası olan bizleri (öhöm, duyuyo musun Bioware?) deli gibi mesut eden The Witcher şu an bile kalbimizde özel bir yeri olan oyunlardan biri.



"Ben bu sahneyi Jurassic Park'ta gördüm, ne oluyorsa oluyor, ben kaçıyorum hacı."

KISACA

Tür: Rol Yapma Oyunu
Yayıncı: Atari
Çıkış Tarihi: 17 Mayıs 2011
Platform: PC
Site: www.thewitcher.com

Kimyamız tutuyor mu?



E Fable tabi. Özenmişler biraz Molenü amcalarına.

+



Ulan yine kalpler kıra kıra kendine ev yaptırtıcak Geralt!

+



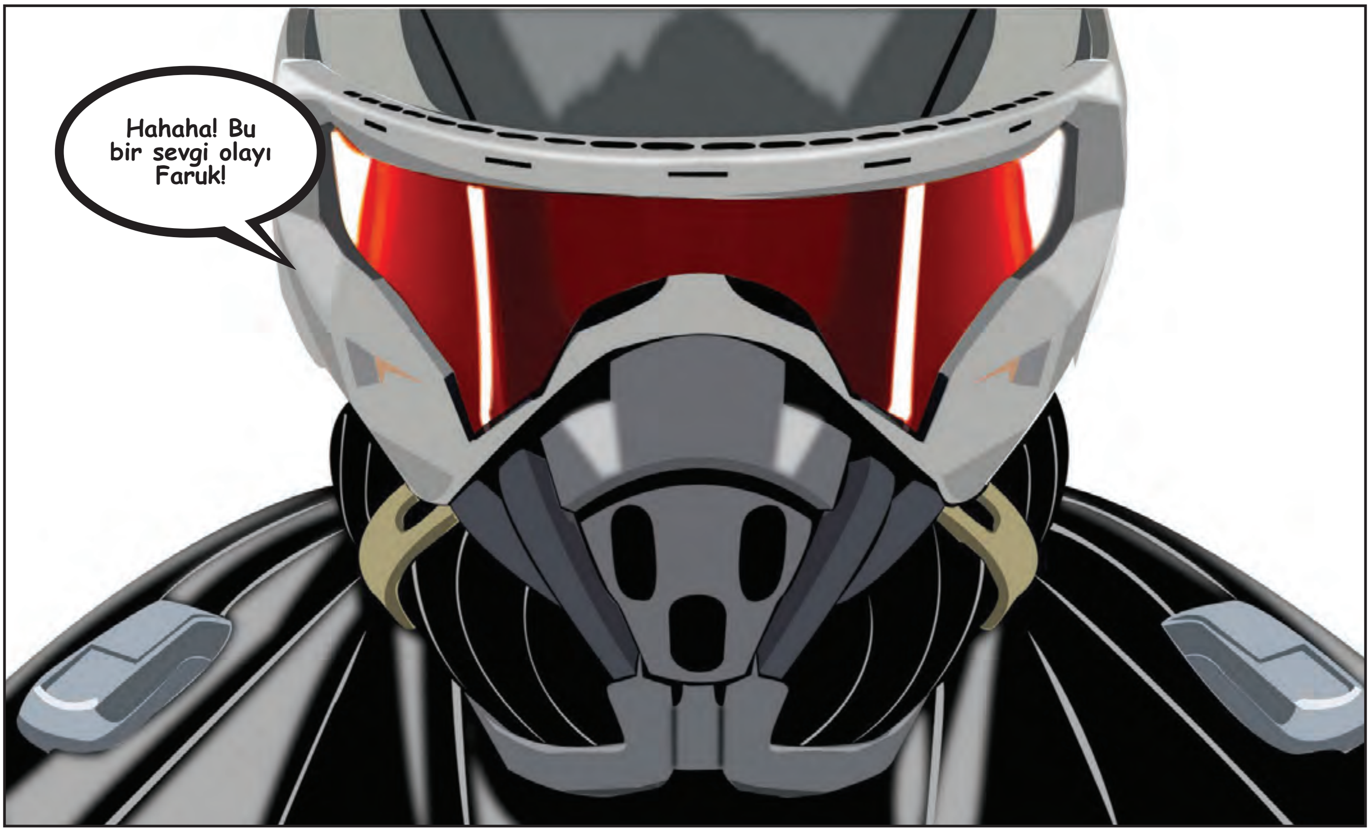
Ve tabii akıp gidecek, kaybolacak saatlerimiz.

=



SON GÜLEN YİNE PC OLDU

Mart ayının başında gerçekleştirilen Game Developers Conference (Oyun Yapımcıları Konferansı), E3 öncesinde heyecan katsayımızı üst düzeyde tutacak içeriğiyle bizleri sevindirse de bu yıl dikkatleri çeken en önemli konu yapımcıların yavaş yavaş hedef platform olarak PC'yi seçtiklerini ve konsolların grafik kalitesinde yaşlarını iyiden iyiye belli ettiklerini görmek oldu. Hala en önemli oyunların multiplatform çıkıyor olması nedeniyle gerçek PC performansını yaşama imkânımız pek olmasa da yapımcılar gösterdikleri teknoloji videoları ile PC ile nelerin yapılabileceğini ve konsolların buna ayak uydurmasının imkânsız olduğunu gözler önüne serdiler. Epic'in Unreal Engine'i, Crytek'in Cryengine 3'ü ve DICE'ın Frostbite 2'si şu an gördüğümüz grafik standartlarından çok daha üst düzey işler gerçekleştirebilecek yapıda olsalar da multiplatform oyunların konsolların yapabileceklerine göre optimize edilmesi nedeniyle PC oyuncuları ellerindekiyle idare etmek zorunda kalıyorlar. Büyük firmaların önümüzdeki dönemde yapacakları oyunların PC odaklı olacağını açıklamaları, çok değil bir iki sene önce dilden dile dolanan "PC oyunculuğu ölüyor mu?" tartışmalarının da ne denli yersiz olduğunu bir kez daha ortaya koydu. Ömürlerinin sonuna doğru yaklaşırken Move ve Kinect gibi yeni heyecanlar peşinde koşarak içlerindeki gençlik ateşinin ölmediğini kanıtlamaya çalışan konsollar yavaş yavaş yenilgiyi kabullenmek üzereyken öldü, ölecek, bitti artık denilen PC'nin yine kazanan taraf olması bizleri hiç de şaşırtmadı tabii ki, ya ne olacaktı?



Eren



Deus Ex: HR



ÇOK SABIRSIZIZ BİZ!

Hatırlıyorum: Serinin ilk oyununda kaç saatimi harcadığımı inanın bilmiyorum. Might and Magic VII ile birlikte beni rol yapma oyunlarına ısındıran yapımlardan biridir Deus Ex.
Düşünüyorum: Yakın gelecekte aynı Human Revolution'daki gibi, insanlara günümüz şartlarında insanüstü olarak nitelendirdiğimiz yetiler kazandıracak gelişmelerle karşılaşmayı gayet muhtemel buluyorum. Bu gelişmelerin doğuracağı etik sonuçlar hakkında fikir yürütmekten keyif alıyorum.
Görüyorum: Rönesans temasını fütüristik bir dünyanın içine yedirebilmek hiç kolay değil. Oyunda kullanılan görsel benzeşimler ve sanat yönetimi çok başarılı olacak gibi görünüyor.
Duyuyorum: Oyun için yayımlanan videoların arka planında çalan müziğin (Michael McCann - Icarus) resmen hastası oldum. Oyunun tüm müzikleri böyle olacaksa yandık ki ne yandık.

Bir de oyunların tonla versiyonu çıkmasa, üff...

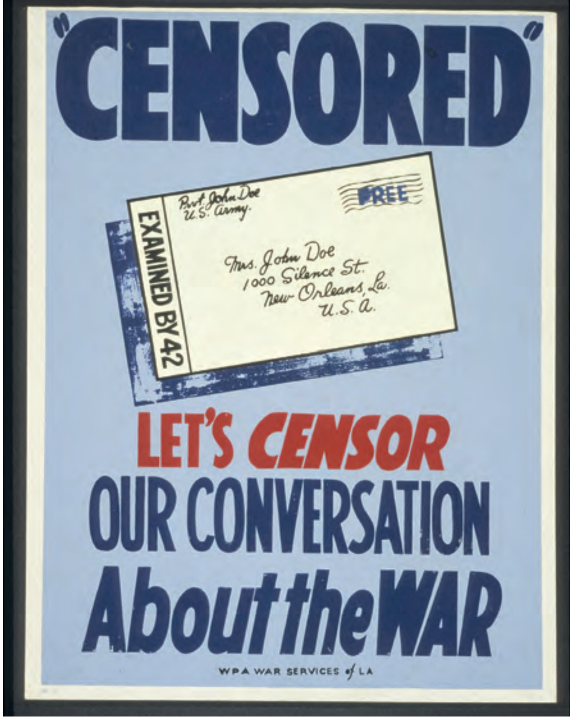


DİJİTAL ALDI BAŞINI GİTTİ

Dijital oyun satışının çok güçlendiğini ve ciddi bir pazar payının olduğunu biliyoruz ancak Rift'in yapımcısı Trion Worlds'e göre dijital satışların gücü tahmin ettiğimizden bile daha fazla. Özellikle İngiltere ve Almanya'da yüksek satış rakamları yakalayan Rift hakkında konuşan şirket yöneticisi Lars Buttler'a göre dijital satış şu an piyasadaki en güçlü satış yöntemi. "Size tek söyleyebileceğim dijital satışların bizim ve insanların tahminlerinden çok daha güçlü olduğu. Dijital satış net bir şekilde müthiş önemli bir kanal" diyen Buttler, Steam ve Direct2Drive ile birlikte kendi internet siteleri üzerinden yaptıkları satışlarla da beraber oldukça önemli satış rakamlarına ulaştıklarını sözlerine ekledi. Her ne kadar dijital satışlar firmayı tatmin etse de kutulu oyun sevdalılarına da sırtlarını dönme niyetinde değiller. "Alacağı oyunun kutusuna sahip olmak isteyen insanlar olduğunu biliyoruz. Günümüzün trendi dijital olsa da bu demek değildir ki kutulu satışlar öldü veya bazı insanlar için önemli değil. Hala çok ciddi anlamda büyük bir kitle kutulu oyun tercih ediyor ve biz de bu nedenle insanlara bunu sunuyoruz" diyor Lars Buttler ve biz de ona sonuna kadar katılıyoruz. Teknoloji insan hayatını ne kadar kolaylaştırırsa kolaylaştırsın daima elektrik faturasını şubeye gidip elden ödeyen, dergisini ve gazetesini mürekkep kokan kağıdından okumayı tercih eden ve oynadığı oyunun kutusu rafta, belki de bir daha hiç açılmamak üzere yerini alsın isteyen antikalar var olacaktır, bizi böyle sevin…

AVUSTRALYA BİLDİĞİMİZ GİBİ

Baktık Avustralyalı oyun severlerin çektikleri hakkında uzun süredir haber yazmamışız hemen bu açığı kapatalım dedik. Bilindiği üzere Avustralya Hükümetine bağlı derecelendirme kuruluşunun oyunlar için belirlediği en yüksek değer 15+ ve bu nedenle 17 yaş ve üzeri için uygun olan (M) oyunların tamamı bu ülkede yasaklanıyor. Son olarak 2011 Nisan ayında piyasaya çıkacak olan Mortal Kombat'ın Avustralya'da yasaklanması hem halk, hem de dağıtımcı Warner Bros'un büyük tepkisini çekti. Alınan karara "bir umut" düşüncesiyle itiraz eden Warner Bros'un bu isteği de sonuçsuz çıktı ve Mortal Kombat'ın Avustralya'da legal olarak çıkmayacağı kesinleşti. Komisyon aldığı kararı oyunun "haddinden fazla" gerçekçi vahşet sahneleri içermesine bağladı. "Oyunun içerdiği şiddet derecesi güçlü olarak nitelediğimiz seviyeden bile yüksek, bu seviyede bir oyunu MA15+ sınıfında değerlendirmemiz mümkün değil. Bu nedenle derecelendirme kurumu Mortal Kombat'ı mecburen yasaklamak zorunda kaldı" diyor kurumdan bir yönetici. Temmuz ayından bu yana üzerinde çalışılan yeni derecelendirme sistemi hakkında henüz bir karara varılamaması ortadaki bu mağduriyetin temel sebebi. Filmler için 18+ değerinin olmasına rağmen oyunların üvey evlat muamelesi görmesi bizleri derinden kahretti ya da pek umurumuzda olmadı, bilemedik bak şimdi…



MOBİLİN DERDİ BÜYÜKLERİ GERDİ



Mobil ve sosyal platform oyunlarının pazar payının giderek büyümesiyle birlikte önemli firmaları saran endişe bulutları gün geçtikçe çoğalıyor. Nintendo Başkanı Satoru Iwata'ya göre oyun sektörünün geleceği hakkındaki en büyük sıkıntılardan biri harcanan yüksek değer kadar getiri getirmeyen sosyal ve mobil oyunlar. "Konsollara çıkan oyun sayısı çift haneli rakamlarda olmasına rağmen çok ciddi satışlar gerçekleştirebilen oyun sayısı oldukça az. Bu derece rekabetin olduğu bir ortamda büyük yatırımların kazanç garantisi yok. Konsollar için durum buyken oyun sayıları on binleri bulan mobil ve sosyal platformlar için durumu siz tahmin edin. Evet, indirilebilir oyunların maliyeti diğer oyunlara göre çok daha az ancak sağlayabildikleri gelir ne durumda? Screen Digest'ın raporuna göre geçen yıl indirilen oyunların %92'si bedava ve kalanların da büyük bölümünün fiyatı bedavaya yakın. Bu platformlar için önemli olan oyunların kalitesi değil fazlalığı, bu nedenle harcanan paralar karşılığını bulmuyor ve yapımcılar bu döngü içerisinde boğuluyor" diyor Iwata-san. Oyun devlerinden Nintendo böyle düşünürken eski Sony Global Başkanı Phil Harrison ise karşı bir argümanla aksini savunuyor. " Sayın Iwata'ya sonsuz saygı duysam da bu konuda ona katılmıyorum. Bir yıl içerisinde 50 ila 80 milyon arasında smartpad satışı bekliyoruz ve bu müthiş market oluşturuyor. Mobil ve sosyal platformlar eğlence ve oyun sektörünün elini güçlendiren büyük seçenekler sunuyorlar" tezini savunuyor Harrison. Sony ve Nintendo en ufak konuda dahi karşı karşıya gelmekte Kongar-Barlas ikilisini geçme yolunda hızla ilerliyor anlaşılan.



OGZ CASTİNG AJANSI



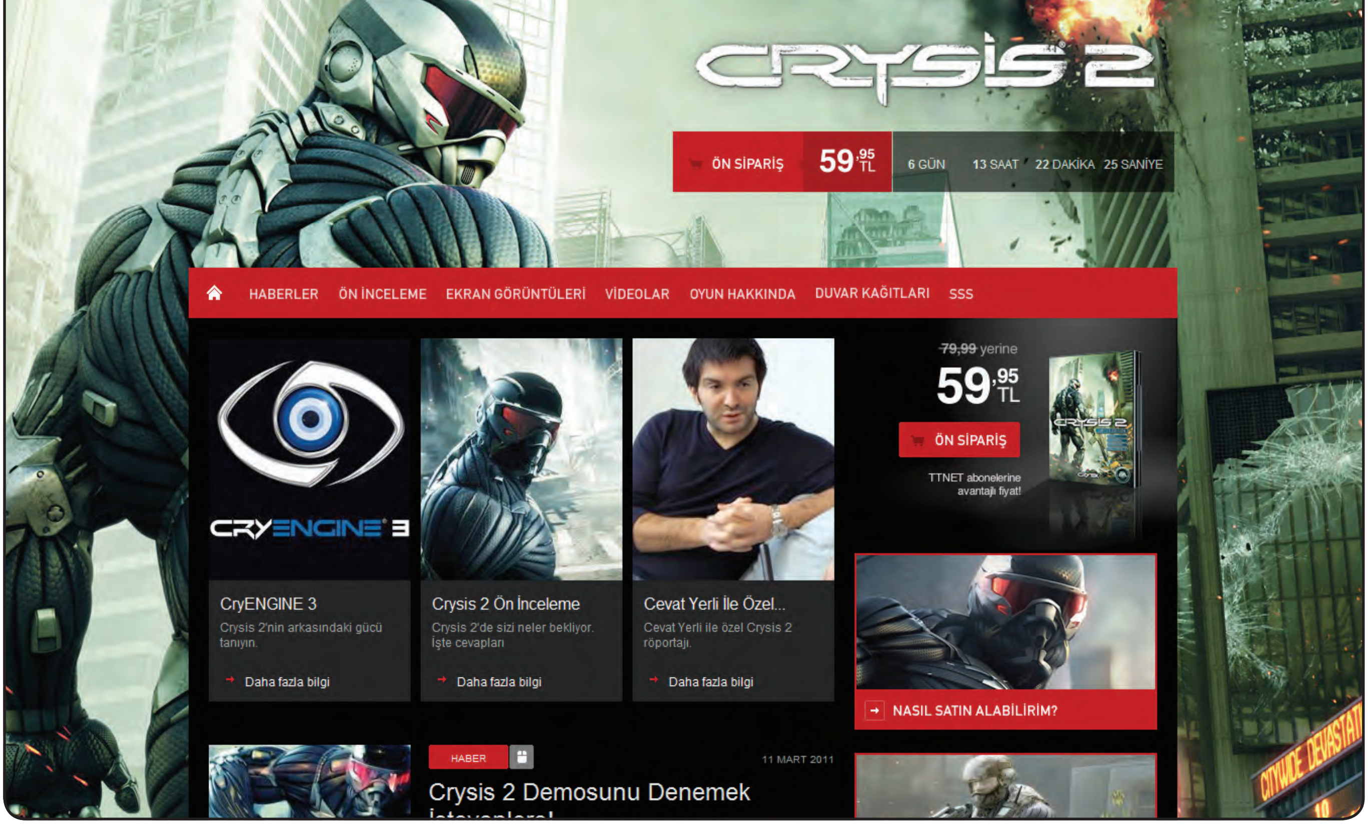
Valla Posta İdaresi'nde bile bu kadar kuyruk olduğunu sanmıyorum. Ay be ay kapımızdaki kuyruk giderek artıyor. Ajansın gediklileri bir yana sürekli yeni yüzler de kazanıyoruz. Bu arada Arda Köroğlu, sözüm sana. Diğer oyungezerler postalarını sürekli görsellerle destekliyor. Senden de aynısını bekliyorum. İlk benzetmemiz Onurcan Çelebi'den. Kendisi Mafia 2'deki Vito ile Arsenal'in genç kalecisi olan Vito'yu çarpıştırmış. İkincisiyse Burak Alış'tan. İkinize de teşekkürler arkadaşlar. Ayrıca Ümit Yeşil, Doruk Gür, Korhan Yıldırım, Can Yurdatapan, Arda Erboz ve Mustafa Çağatay Tulun ile kardeşine çok çok teşekkürler katılımları için. Adres, aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Vito Scaletta – Vito Mannone



Grayson Hunt - Fırat Tanış



Artık bizim de bir dijital dükkanımız var: Playstore

Oyunlarımızı uzun zamandır kutulu ve bir süredir de internetten indirerek satın alıyoruz. Tüm bu süreç içerisinde ya kullandığımız medyanın bin bir fiziksel derdiyle uğraştık ya da alışveriş yapmak için illa ki İngilizce bilmek zorunda kaldık. Üstelik bir derdimiz olsa kiminle muhatap olacağımız da ayrı bir soru işaretiydi. Bundan böyle TTNET dijital download hizmetini artık Türkiye'de, üstelik de Türkçe içerikle verecek. Playstore adlı bu mağazada şu anda Crysis 2 ve Mount & Blade Warband oyunları satılıyor olsa da yazın ilk aylarında www.playstore.com adresi altında yüzlerde oyun bizi bekliyor olacak. Üstelik oyunlar tüm dünyada piyasaya çıkar çıkmaz biz de sahip olabileceğiz ve tabii ki ön sipariş verebileceğiz. Playstore'un tanıtım toplantısı, İstanbul'da yeni açılan Sapphire binasının 55. Katında yapıldı. Toplantıda aynı zamanda Playstore'da da satılan Crysis 2 oyununun lansmanı yapıldı. Bu lansmanda hepimizin çok sevdiği, Crytek firmasının kurucularından Avni ve Faruk Yerli kardeşler de vardı. Toplantıda Crysis 2'nin Türkçe seslendirmesinden de örnekler olan bir bölüm tüm dünyada ilk defa basına gösterildi.

CRYTEK VE TTNET BUNDAN SONRADA YAKINDAN ÇALIŞACAK

Toplantıda bir konuşma yapan Avni Yerli, Crytek'in TTNET ile işbirliğinin Crysis 2 ile başladığını belirterek "Bu tür işbirlikleri Türk oyun sektörünün gelişmesi açısından büyük önem taşıyor. Crytek olarak bizim de bu sürece katkıda bulunuyor olmamız gurur verici. Önümüzdeki dönemde TTNET ile işbirliğimiz artarak devam edecek" dedi. Şu anda TTNET kullanıcıları Crytek 2'yi ister tek ödemede 59,95 TL'ye ister 12 ay taksitle ayda 4,99 TL'ye satın alabiliyorlar. TTNET kullanıcısı olmayanlar ise kredi kartı veya mobil ödemeyle 65 TL'ye Crysis 2'ye sahip olabiliyorlar.



Hazır TTNET böyle bir adım atmışken biz de TTNET'in Pazarlamadan Sorumlu Genel Müdür yardımcısı İlker Koçak'ı yakalayıp kendisiyle küçük bir söyleşi yaptık. İşte satırbaşları:

İlker Bey, TTNET Playstore ile oyun pazarına girdi, peki Playstore içerisinde neler olacak?

Playstore ile biz aslında daha yoğun oyun oynayan bir kitleye yöneliyoruz. Zaten daha önceden www.ttnetoyuncom ile bu pazarın içerisindeydik. Playstore'da bu oyuncu kitlesi hem dünyadaki gelişmeleri ve yorumları takip edebilecek, hem kendi deneyimlerini arkadaşlarıyla paylaşabilecekler hem de diledikleri oyunları dünyayla beraber ilk defa bu platform üzerinden satın alabilecekler diye kurguladık. Şu anda Crysis 2'yle başlayan bu uygulamamızda TTNET kullanıcıları da kendilerine özel fırsatlar bulacaklar.

Peki, TTNET oyun işinde ne kadar kalıcı olacak, nasıl ilerleyecek?

Bizim TTNET olarak geniş bir eğlence vizyonumuz var. Biliyorsunuz yakın zamanda Tivibu Ev Lansmanını yaptık. Zaten şu anda kullanıcı sayısı bir milyonu geçen bir Tivibu Web uygulamamız var ve çok yakında Tivibu Cep'i çıkartacağız. TTNET Müzik her gün 1,5 milyon şarkın dinlendiği bir site haline geldi. Oyunda bizim için başka bir platform. Oyunun tüm dünyada her yıl çift hanelerle büyümesini bekliyoruz.

Yasal oyun piyasasını nasıl görüyorsunuz?

Yasal piyasanın da büyüyeceğini düşünüyoruz. Bizim şu anda görüştüğümüz oyun stüdyolarıyla sunabildiğimiz imkânlar daha farklı olabiliyor. Kullanıcı deneyimi açısında bu oyunlara yasal olarak erişebilmeleri önemli diye düşünüyoruz.





KADINLARIN OYUN TARİHİNE ETKİSİ

Bir dönem herkesin çılgınlar gibi oynadığı Pac-Man'in kadınların tatlıya olan düşkünlükleri fikri üzerinden yaratıldığını biliyor muydunuz? Oyunun yapımcısı Toru Iwatani, Pac-Man'i yaratırken ki amacının kadın oyuncuların dikkatini çekebilmek olduğunu söylüyor ve ekliyor: "Mevcut sektör erkekler için yaratılmış bir oyun alanıydı ve oldukça pis kokuyordu. Bizler de bu oyun alanına kadınları dâhil ederek daha temiz bir ortam oluşturmak istedik. İlk başta kadınların dikkatini çekebilmek için erkekler hakkında hikâyeler veya moda ile ilgili yapılabilecek şeyler üzerinde durdum ama sonra aklıma kadınların tatlı yemeyi sevdikleri geldi. Mesela benim karım sık sık tatlı yer. Bu ufak ipucu bana oyunu yaratmamda yardımcı oldu". Noktacık yerken hayaletlerden kaçan sarı kafanın aslında tatlı yemeyi seven bir kadını simgelediğini öğrenmek bizim gibi pek çok kişiyi hayal kırıklığına uğratabilir ancak çıkış noktası ne olursa sonucun başarılı olduğu ortada. Aynı Iwatani, kendi oyunundan yola çıkarak günümüz oyunlarının temel sorunlarından birine parmak basıyor; "Bugünün yapımlarında oyunun ne hakkında olduğunu, amacının ne olduğunu tam olarak çözemiyorsunuz ve bununla beraber kontrolleri de oldukça karmaşık. Sağlam oyuncular meydan okuma istiyorlar, bunu anlıyorum, ancak bana göre bir oyun için en önemli öncelik daima eğlence olmalı". Zamanın en büyük eğlencesini karısının tatlı yeme zevkinden yola çıkarak yaratmış bir adam konuşuyor burada, başçavuşun eşeği yellenmiyor, biraz dinleyin kardeşim!



OHA

Oyungezer Haber Ajansı bir şekilde bildiriyor…

Acar olmayı çok isteyen muhabir aday adayı sevgili yıldız adayımız, PAF Ligi ve Ümit Milli Takımın eski sol beki, Umut Yanık bundan böyle sürekli olarak bir şeyler bildirmeyi deneyecek. Uzaklardan sanki çok zorlanarak haber yolluyormuş havası yaratıp bizleri etkilemeye çalışacak olan Umut'a, şimdiden başarılar diliyor ve kendisinin bir şekilde bildirmiş olduğu bültenlere geçiyoruz…



DUKE NUKEM FOREVER YİNE ERTELENDİ!

Umut Yanık, OHA, Novato - California

1997'den beri her fırsatta ertelenen, en son bu senenin Mayıs ayında çıkacağı duyurulan Duke Nukem Forever'ın bir kez daha ertelenmesi kamuoyunda infiale yol açtı. Konuyla ilgili basın bildirisi yayınlayan 2K Games, Nukem'in oyun motoru olan Unreal Engine'ın tekleme yaptığını, platinde meme durumu yoksa 2011 senesi içinde, yok eğer durum ciddiyse en geç 2015'e kadar oyunun kesin olarak ekranlarımıza düşeceğini duyurdu. Bir oyun fuarında sabırsız gençlerin ısrarlı sorularına "Koskoca dük ne zaman çıkacağını size mi soracak? Canı ne zaman isterse o zaman çıkar. Keyfinin kahyası mısınız? Ehehe." şeklinde pişkince bir cevap veren baş tasarımcı Naomi O'leary'nin hırpalanmasının ardından iyice açmaza giren sürecin ne zaman mutlu sona ereceği merak konusu. TBMM'de kurulan "Domuzlar ve Dünya Dışı Varlıkları Koruma" alt komisyonunun aldığı tedbir kararı gereği oyunun Türkiye'de yasaklanması da bir başka gündem maddesi.



97'den beri hüsrana doyan Duke fanatikleri, inançlarını her şeye rağmen kaybetmiş değiller.

Çıkmadık dükten umut kesilmez

Oyun camiasında her şeye rağmen bir iyimserlik hakim. Kafalarına kurdele bağlayan geliştirici ve yapımcılar oyunun bu kez "tam zamanında" piyasada olacağından oldukça umutlular. Kulislerde artık yüze yüze projenin kuyruğuna gelindiği, Mısır'dakine benzer bir halk ayaklanması tehdidi durumunda oyunun eksikli gedikli haliyle bile piyasaya sürülebileceği konuşuluyor. Kahır mektubuna dönen Nukem Forever'ın, yurdumuzdaki tüm yasal engellemelere rağmen, Fenerbahçe Türkiye Kupası'nı almadan önce raflarda yerini alması bekleniyor.

İLK SAYI PROMOSYONU DERGİ BATIRDI!

Umut Yanık, OHA, Cağaloğlu - İstanbul

Türkiye bilişim yayıncılığı sektörüne bomba gibi bir giriş yapmayı planlayan Ültra Game isimli oyun dergisi daha ilk sayısında battı. Derginin kurucusu, sahibi, ve aynı zamanda başyazarı olan Naim Önayak, yoğun fizibilite çalışmaları sonrası 6,90 TL'lik etiketle piyasaya sürdükleri 20 sayfalık Ültra Game'in nasıl olup da yayın hayatına başlamadan havlu attığını hala anlayamadığını belirtti. Karalama kağıdı ve kurşun kalemle muhabirimize finansal tabloyu çizen Önayak yaklaşık 350,000 tiraj hedeflediklerini belirtirken, dergiyle birlikte ücretsiz vermeyi planladıkları tam sürüm Dead Space 2 kuponunun maliyet hesabında bir yanlışlık yapmış olabileceklerini itiraf etti. Ellerinde kuponlarla ofisin kapısına dayanan yaklaşık 3,000 okurun huzursuz bekleyişi sürüyor.

Maaşını alamayan yazarlar kırgın

Mikrofonu uzattığımız dergi yazarlarından Cemşit Bilal, dergideki yarım sayfalık Farmville incelemesi için 2 hafta mesai harcadığını, fakat emeğinin karşılığını almak şöyle dursun, bir de kızgın okurlarca tartaklandığını söyleyip davacı olacağını ifade etti. Donanım editörü Alican Çapkın ise detaylı incelemesini hazırladığı Casio DJ-120 marka hesap makinesinin parasını cebinden ödediğinden dert yanıp, asılsız vaatler yüzünden eşe dosta yok yere borçlandığının altını çizdi.

O da Space bu da Space

Öfkeli okurları yatıştırmak için Dead Space yerine Space Invaders vermeyi teklif eden Naim Önayak, okurların agresif ve uzlaşmaz tutumlarından şikayet etti. Tatsız tablo karşısında, iflası göze alıp ithalatçı firmaya verdiği 5,000 adetlik acil Dead Space 2 siparişinin ciddiye bile alınmadığından dem vuran Önayak, sözlerine son verirken sitemkardı: "Günümüzde içeriğe değer veren okur kalmadı."



Ültra Game'in sadık okuyucu kitlesi, ellerinde kuponlarla ofis önüne kamp kurmuş durumda.

OYUNEZER!

KÖTÜ DİYORLAR SANA…

Dragonum eycim ikim. Gözlerimde hasret, ellerimde yağmur, dudaklarımda seninle geçen güzel günlerin hatırası. Kalbim nasıl yaralı anlatamam, dünya âlemin dilindesin. Senin için sığ diyorlar bebeğim, bir avuçtan fazla değilmiş karakterin. Ne olur diyorum, ne olur derinliğin olmasa, o gözlerindeki güzel parıltı hep benimle olduktan sonra? Kurgun olmamışmış da hikâye bağlanmamış, bir de anan seni günün gelmeden doğurmuş, saçmalıyormuşsun bu yüzden ara sıra. Ne âlâ… Baban olacak EA, günü gelmemiş eycime sezeryan yaptırmış diye daha mı az seveceğim sanıyorlar? Şaşkınlar, hainler, kalpsizler… Senin değerini nasıl bilsin böyleleri bebeğim?

Hele Sinan dedi ki anan olacak orijins senden güzel gözüküyormuş. Yapışacaktım valla yakasına. Nasıl olur! Nasıl olur da senden güzel gözükür bir oyun. Bize gel de anasını oyna asıl bak ne güzel dedi üstüne, tövbe tövbe… Sonra Can dedi ki çok kolaymışsın, kâbusta oynamış ama hiç zorlanmamış. Neler diyor bunlar eycim, beni senden soğutmak için ne iftiralar atıyorlar! Bizim ilişkimiz seninle “normal” seviyedeydi hep, hiç üzmedin beni, karşıma beni üzecek birini koymadın, bir mutluluk masalı gibi başladık ve bittik, ne ejderler, ne troller kestik değil mi yarim güle oynaya? Şimdi kolay mı oldu bunun adı, ucuz sevgili mi yaptı seni?

Aldırma sen onlara bir tanem, bölümlerin iki günde unutulsa da hayalin yeter. Bütün bir ömür Kirkwall’a sıkışmışsan da, seninle her şehirden çıkışımız aynı sahil, aynı mağara olsa da gözlerine baktığımda her seferinde bambaşka bir dünya. Bütün dünya aynı dehlizde koşturmaktan sıkılsa da ben sıkılmayacağım senden. Her çatışmamda aynı iki dalga düşmanı yollasan da bana, her üç adımda hep aynı örümcekleri kessem de, bir strateji bir taktik gerekmese de seni sevmek için vazgeçmeyeceğim. Kim ne derse desin koklamayacağım üzerine bir gül daha.

KIŞ AŞKLARI HÜZÜNLÜ OLUR

Geçen bir arkadaş dedi ki Isabella ne güzel karakterdi değil mi? Gözlerim doldu. Hatırlar mısın bug olmuştu da girememiştim Chantry’ye oynayamamıştım hiç Isabella’yı, içimden sıcak bir şeyler aktı, boynum büküldü. Ah dragonum eycikim seninle zor günlerimiz de oldu. Ama olsun, varsın olsun, bug gelecekse de senden gelsin. Seviyorum ulan seni, geliyorum mage olacağım tekrar, Carver çok tırışka bir karakter olsa da taş basacağım kalbime, dört tip düşman olsa da her yerinde tekrar tekrar keseceğim, Hightown’ın aynı sokaklarında aynı çeteyi sabah akşam biçeceğim. Ne diğer RYO’ların epik hikayeleri çıkaracak yolumdan, ne muhteşem gezilebilir dünyaları. Saçma da olsan, salak da olsan, kendini tekrar ede ede bir hal de olsan, parça pinçik de olsa hikâyen, kontrollerin gereksiz basit, level atlama sistemin soğanın cücüğü de olsa seninleyim ölene kadar. Çünkü dört yanın kabahat olsun, gözlerin yeter bebeğim.

…

“Tuğbek yeni Skyrim videosunu gördün mü çok deli olmuş valla” “Ha? Ne? Cidden mi güzel? Gözleri ne renk?”



Bu gözlere alık mı desem, ölü mü? Bu ne? Taksidermi her birisi.



Witcher’da bir tane güzel bakan olmaz ki! Hepsi şeytan.



Eycikim, bir tanem, senin gibi kimler baksın?



Yine de en güzeli akşamcı bakışıdır.

AYIN EZENİ



Tuğbek Ölek

Kaç zaman oldu sen sır olalı bu sayfalardan. Tuğbek’in bastığı tuşlar uzunca bir zamandır sadece mail atmaya yarasa da, bu oyun iki mail arasına denk gelmiş olacak ki girişesi gelmiş. Hoş geldin tekrar aramıza.



NINTENDO 3DS™

El konsollarında yeni nesil, artık avucunuzun içinde -Sinan Akkol

Yeni bir konsolun çıkışı her zaman heyecan vericidir. Hatta ecnebi memleketlerde günlerce öncesinden elektronik dükkânlarının önünde uzun kuyruklar oluşur, yer gök cihazın reklamlarıyla dolar. Uzun yıllar biz bu heyecanın sadece seyircisi olarak kaldık, yeni bir konsolun Türkiye'deki çıkışı aylar, bazen yıllar alırdı. Artık öyle değil, Türk oyun piyasasındaki gelişmeyi her alanda hissediyoruz. Nintendo'nun yeni bebeği 3DS el konsolu da Nortec Eurasia'nın çabaları sayesinde Avrupa'yla aynı anda Türkiye'de de piyasaya çıktı. Ve bu yeni el konsolu için heyecanlanmamıza neden olacak bir değil, birden fazla sebep var. Şimdi aklınızdaki sorulara cevap vermeye başlıyorum.

YENİ BİR **DS** MODELİ Mİ?

Açıkçası hayır. DS'ten sonra çıkan DS Lite, DSi ve DS XL'in aksine, tam anlamıyla yeni nesil bir konsol olmuş 3DS. Tabii uzaktan bakan bir göz için DS'le arasında görünüş olarak fark yok gibi gelebilir. Ancak aleti elinize aldığınızda hissettiğiniz ve açtığınızda gördüğünüz farkları var. DS ele daha naif, tabiri yerindeyse, daha "oyuncak" gibi gelirken, 3DS keskin çizgileri ve aqua mavisi rengiyle (diğer seçeneğiniz siyah) daha fütüristik duruyor. Ayrıca çok daha sağlam ve tok bir his veriyor, sanki 1 metreden yere düşse bir şey olmayacakmış gibi (tabii bunu denemedim). Açtığınızdaysa yarım düzine LED ışığı, daha büyük bir üst ekran, sol tarafta yeni bir kontrol tuşu karşılıyor sizi. Dairesel pad'in eklenmesi yüzünden standart ok tuşları aşağı itilmiş, haliyle onları kullanmak biraz daha zorlaşmış. Ama D-Pad bu açığı fazlasıyla kapatıyor. Cihazın arkasındaki Stylus (kalem) ikiye katlanıyor ve metalden yapılmış. O da DS kaleminden daha sağlam duruyor. Yani genel olarak 3DS sağlam yapısı ve modern görünüşüyle göze DS'lerden daha güzel görünüyor.







Ama aletin esas büyük farkları göze görünmeyenler. Bir kere oyunlar 3D (hadi be!?). Ondan sonra, üstünde üç tane kamera var (oha!). Birisi size, ikisi arkaya bakıyor. Böylece 3D fotoğraf çekip oyunlarınıza katabiliyorsunuz. Ses sistemi geliştirilmiş, MP3 müzik çalabiliyor, zamanla hoparlör aparatlarının da çıkacağına emin olabilirsiniz. Ayrıca hareket algılayıcı sayesinde oyunlarınızı 3DS'i elinizde sağa sola yatırıp, aşağı yukarı oynatıp oynayabiliyorsunuz. Bunun tek etkisi iPhone'daki gibi eğim vermek değil, kamerayla oynadığınız Sanal Gerçeklik (Augmented Reality) oyunu çıkıyor içinden ve kendi evinizin içinde yaratık avına çıkıyorsunuz.

PEKİ İSMİ **NEDEN 3DS?**

Çok açık değil mi? Tabii ki son birkaç yılın çılgınlığı 3D'yi kullandığı için. Ancak 3DS'in şimdiye kadar gördüğünüz 3D televizyonlardan veya sinemalardaki teknolojiden çok büyük bir farkı var: Üç boyutlu grafikleri göstermek için kullandığı auto-stereoskopi teknolojisi sayesinde gözlüğe ihtiyaç duymuyor. Buna inanması güç, biliyorum, ama aleti elinize alıp 5 saniye baktığınız anda gördüğünüz 3D efektiyle ağzınız bir karış açık kalıyor.

3DS'in sadece üst ekranı 3D efektine sahip. 800x240 çözünürlükte görüntü veriyor (her bir göz için 400x240) ve DS'in grafiklerinden kat be kat iyi gözüküyor. 3D filmleri de seyredebileceğimiz göz önüne alınarak geniş ekran (widescreen) olarak tasarlanmış üst ekran. Ve Nintendo tam bir deha örneği göstererek, ekranın sağına üç boyut etkisini ayarlayabileceğiniz kayan bir düğme yerleştirmiş. İleri iterek 3D'yi derinleştirebilir, tamamen geri çekerek de oyunu iki boyutlu hale getirebilirsiniz.

Ama bizden size bir uyarı: Eğer 3DS'i üç boyutlu oyun deneyimi için alacaksanız (ki almanız için başka birçok neden var, azzz sonraaaa!), aleti önce deneyin mutlaka. İnsanların 3D'yi algılama yeteneği değişiklik gösteriyor ve %6'lık bir kesim hiç algılayamıyor 3D'yi. Gerçi 3DS'in teknolojisi Imax ve Real 3D'den daha kolaylıkla algılanıyor, ama bizden uyarması. Ha bir de 6 yaş ve altı çocukların göz sağlığı için 3DS kullanmamaları konusunda uyarıyor uzmanlar. Onu da ekleyelim.

3D efektini (çift görüntü veya siyah iz olmadan) tam net bir şekilde görmek için, üst ekrana dik bir açıyla bakmanız gerekiyor. Konsolu 5-10 derece yana döndürdüğünüzde görüntüyü kaybediyorsunuz. Bir el konsolu için sorun değil tabii ama cihazın içinde hareket sensörü ve kamera da var. Ve bunları kullanan oyunlarda aleti illa ki evirip çevirmeniz gerekiyor, bu durumda da 3D'yi net bir şekilde takip etmekte zorlanıyorsunuz. En azından ilk başlarda, 3DS'i kullandıkça bakış açınızı otomatik bir şekilde ayarlıyorsunuz ama *Super Street Fighter 4 3D Edition* gibi haldır haldır tuşlara basmanız gereken bir oyunda, zorlu dövüşler sırasında 3D'yi kapatarak net bir görüntü elde etmek gerekebiliyor bazen.



Ama bu kesinlikle büyük bir sorun değil, hatta biraz da oyuna ve yapımcının 3D'ye ne kadar hakim olduğuna bakıyor. *Nintendogs+Cats* oyununda hiçbir sıkıntı olmadan saatlerce 3D'ye baktım diyebilirim. Ha, bu da bizi "Uzun süre bu 3D'ye bakmak gözlerimi yuvalarından eder mi?" sorusuna getiriyor. Cevab veriyorum: Hayır, en azından benimkileri etmedi. Cihazın pili bitene kadar oynadığım halde ne bir yanma, ne batma, ne de görüşümde bir bulanma oldu. Tabii ben hayvanım, günde 12 saat monitöre bakmaya alışığım. Siz normal insanoğulları için yarım saatte 10 dakika dinlenmeyi tavsiye ediyor Elidor laboratuarları.

STREETPASS VE SPOTPASS

Dedim ya, 3D görüntü 3DS'i almanız için geçerli nedenlerden sadece bir tanesi. Bir diğeri de Nintendo'nun buluşu olan Street Pass özelliği. Nedir peki bu? 3DS'inizi uyku moduna alıp çantanıza atıyorsunuz, sokağa çıkıyor, işinize gücünüze bakıyorsunuz. Akşam eve döndüğünüzde, aletin ortasında, en sağdaki LED yanıp sönüyor mu? Açıp bir de bakıyorsunuz ki, bugün 3DS'i olan tam üç kişinin yanından geçmişsiniz! Taksim'de sarışın bir kız, size *Nintendogs*'da bir hediye yollamış. 500T'de birisiyle *SSF4*'ünüz kapışmış, Ryu ağzınızı burnunuzu kırmış. Mahallenize girdiğinizde ise *Ridge Racer 3D*'de akşam yarışma için teklif almışsınız. Nasıl, hoş değil mi?

Spot Pass ise makine kapalıyken açık Wi-Fi bulduğu anda yapışıp oyun ve sistem güncellemeleri indirmesine, yeni haritalar ve bölümler çekmesine yarıyor. Sektörde "content push" yani "içerik itelemek" denilen bu yöntemle, uğraşmanız gereken şeylerin sayısı bir azalıyor.

Fakat Street Pass ve diğer bazı özellikler, bulunduğunuz ülke olarak Türkiye'yi seçerseniz çalışmıyor. Ama ülkeyi İngiltere yaptığınız anda sorunsuzca kullanabiliyorsunuz hepsini. Ve Nortec Eurasia'dan aldığımız bilgiye göre Nintendo Shop dahil tüm fonksiyonlar, mayısta gelecek güncellemeyle birlikte Türkiye'ye de açılmış olacak. Çok fazla beklememize gerek yok yani.

Tabii Street Pass'in asıl ekmeğini Japonya yiyecek, muhtemelen okuldan eve gidene kadar 50 tane 3DS'linin yanından geçilir. Avrupa'da ve özellikle Türkiye'de ise daha seyrek göreceğiz Street Pass arkadaşlarını. Ama düşünün, kaçınız sokağa çıkıp "akşama 3DS'te kapışacak adam arıyooom!" diye bağırabilir? Ama 3DS'inizi yanınıza alıp Taksim, Kadıköy gibi kalabalık mekanlarda gezerseniz, otomatikman oyun arkadaşları edinebilirsiniz.





Nintendo 3DS'i doğru oyunlarla beslerse, akıllı telefonlara pazar payını kaptırma konusunda pek bir kâbus yaşamayacaktır

OYUNLAR VE **PROGRAMLAR**

3DS'inizi aldınız ama bütün para bitti, oyun almadınız. Neyse ki sizi de düşünmüş Caponlar, aletin içinde bir sürü program ve üç küçük oyun geliyor. Programların arasında 3D fotoğraf çekmeye, surround müzik yapmaya yarayanlar var. Activity Log, 3DS'le kaç saat oyun oynadığınızı ve kaç adım attığınızı gösteriyor. Nintendo Store, henüz açık değil ama oradan şahane oyunlar indireceğiz, hatta eski klasiklerin 3D versiyonları da olacak bunların içinde. Ama biz sadede gelelim, yani oyunlara.

3DS'in kutusunu parçalarken fark etmemiş olabilirsiniz, içinden altı tane de kart çıktı. O kartları düz bir satıh üstüne koyarsanız, 3DS bunları algılıyor. Üstünde soru işareti olanın içinde altı tane minik oyun var, altın bir ejderhayı vurmaktan lavların arasında mini golf oynamaya kadar değişen oyunlar, hepsi de çok kısa (3-4 dakikada bitiyor). Ama esas güzel olan, bu oyunların hepsi hem 3D'yi, hem kamerayı, hem de hareket algılayıcıyı kullanıyor. Şöyle ki, masanızın üstünde vurmak istediğiniz hedefler oluştu diyelim, ama birisini göremiyorsunuz. 3DS'le hedeflerin etrafında dönerken masanızda bir oyuk görüyor, o oyuğa bakmak için tepeden bakacak açıya geliyorsunuz. Bir oyun olarak çok kısa olsa da arkadaşlarınızın ve ailenizin ağzını açık bırakmak ve 3DS'in özelliklerini göstermek için çok iyiler.

3DS'in içindeki oyun gibi olan gerçek oyun ise *Face Breakers*. Bu oyunda ister kendinizin, ister etrafınızdaki kurbanlardan birinin kelle fotoğrafını çekiyorsunuz. Oyuna aktardığınız kafa resmi, birden 3D'ye dönüp odanızın içinde uçmaya başlıyor! Komik komik sesler ve surat ifadeleri eşliğinde size doğru uçarak öpmeye çalışan onlarca kelle doluyor birden odanız! Siz de attığınız tenis toplarıyla bunları vurmaya çalışıyorsunuz. Boss kapışmalarından hafif zekâ gerektiren bölümlere kadar oldukça renkli bir oynanışı var. Aile eşrafınızla skor kapışması yapabileceğiniz *Face Breakers*'ın tamamını bitirmenizse yarım saatinizi falan alacaktır. Lakin en yüksek skoru almak için tekrar tekrar oynayabilirsiniz.

Tabii 3DS'in içindeki oyunlarla bir yere kadar oyalanabilirsiniz. Eninde sonunda gerçek bir oyun sahibi olmak isteyeceksiniz. Bu durumda şu anda *Super Street Fighter 4 3D Edition*, *Pilotwings* ve *Nintendogs+Cats* başta olmak üzere çeşitli seçenekleriniz var. Evet, belki bir Wii çıkışı değil, yeni bir *Zelda*'yla veya *Ocarina of Time*'la birlikte çıksaydı tam anlamıyla zıvanadan çıkardı teknoloji dükkanlarının önündeki insanlar. Ama bu saydığım üç oyun, özellikle de *SSF4 3D* alınmayı kesinlikle hak ediyor. Sanki PS3'te oynuyormuşçasına sorunsuzca online kapışmalar da yapabildiğinizi düşünürseniz, 3DS'i almak için şimdiden iyi bir nedeniniz var.

Acaba iPhone ve Android gibi 0,99 dolara oyun satılan yeni yetme platformların karşısında, tam fiyattan oyun satma stratejisini değiştirecek mi Nintendo? Bize soracak olursanız, akıllı telefon furyası mobil oyun konsolu sektörünün kaderini kökünden değiştirdi. *Angry Birds* örneğindeki gibi, 1 dolara 2 milyon adet satış yapılabileceğini gören herkes ufak, kolayca geliştirilen ve herkesin düşünmeden harcayacağı rakamlarla oyun satmaya girişti ve 50 dolara oyun satan Nintendo'yu farklı çözümler düşünmeye yönlendirdi. Ama Apple'ın karşısındaki ismin Nintendo olduğunu unutmayın. *Infinity Blade* ve *GTA* gibi bir iki örnek oyunu saymazsak, iPhone'da hardcore ve



yarı hardcore oyuncuları çekecek hiçbir oyun yok. Ve Apple'ın hiçbir zaman bir *Zelda*, bir *Mario* kalitesinde oyun yapabileceğini de sanmam. O yüzden Nintendo eğer "ucuz ve herkesin alabileceği oyun" portföyünü genişletme konusunda bir şey yaparsa, akıllı telefonlara pazar payını kaptırma konusunda pek bir kâbus yaşamayacaktır.

3D **FOTOĞRAF VE FİLM**

Omuz tuşlarından birisine bastığınız anda, 3D resim çekebileceğiniz kameraya geçiş yapıyorsunuz hemencecik. Ama maalesef bu çok yüksek çözünürlüklü bir kamera değil. Ne de uzaktaki cisimleri düzgün çekebiliyor. Zaten 3D fotoğrafları da kendi içinde 3D olarak gösterebildiğini düşünürseniz, aile ve arkadaşlara "Aaa bakın ne güzel" dedirtmek haricinde iç ve dış kameralar oyunlarda işe yarayacak. Ve eğer ben Nintendo'yu tanıyorsam, kullanacaktır.

Nintendo 3DS'in üç boyutlu film göstermekteki yeteneği ağzınızı açık bırakabilir yalnız. 25 Mart günü gelen güncellemeyle birlikte örnek bir de üç boyutlu video geldi ki kendisi 3D'nin en güzel kullanıldığı filmler arasına girebilir. Yakın zamanda Hollywood filmlerinin 3D fragmanlarını da indirebileceksiniz. Yalnız full 3D filmleri indirip izleme imkânı Türkiye'de olacak mı, bu konuda net bir bilgi yok. Şu anda olmayacağını varsayabiliriz.

PİL ÖMRÜ

3DS'in tüm özellikleri açıkken ve 3D ekran, Wi-Fi bağlantısı, daha parlak ekran falan derken üç saat kadar dayanıyor pil. 3D ve Wi-Fi'yı kapattığınız zamansa beş saate ulaşabiliyorsunuz. Ekran parlaklığını düşürürseniz bu süre biraz daha uzuyor ama o güzelim grafiklerden feragat etmektense pil süresinden yemek daha iyi. Aletin şarj süresinin de üç saat civarında olduğunu düşünürseniz, pil ömrünün bir hayli kısa olduğu ortada. Ancak bir el konsoluna ne kadar özellik eklerseniz o kadar enerjiye ihtiyaç duyacağı çok bariz. Street Pass özelliği ve uyku modu ise olabildiğince verimli yapılmış. Kapağını kapatıp yanınızda taşıdığınızda günlerce şarjından yemeden beklemede kalabiliyor.

GERİ UYUMLULUK VE **BÖLGE KODU**

3DS'le birlikte bir Nintendo el konsolunda ilk kez bölge kodu olacak. Yani Avrupa 3DS aldıysanız, oyunlarınızı da Türkiye veya Avrupa'dan almanız gerekecek. Bunun nedeni, bölgesel olarak Nintendo'nun 3D film ve yayın haklarını da almış olması ve de bazı ülkelerde bu yayınların karmaşık anlaşmalar yüzünden gösterilememesi.

Cihaz DS oyunlarıyla komple uyumlu geliyor. Eğer bir DS oyunu takarsanız üst ekran geniş ekran olarak değil, yanlardan siyah boşluklar bırakarak ve daha karemsi bir formda açılıyor ama DS oyunlarında herhangi bir kalite farkı olmuyor. Game Boy kartuş yuvası ise DSi'da olduğu gibi 3DS'te de yok.

BİZE GÜNAHI **NE KADAR?**

Avrupa'da 250 ila 280 euro arasında değişen fiyatıyla Nintendo 3DS Türkiye'de başlangıçta 750 TL ile 800 TL arasında değişecek dükkandan dükkana. Bu fiyat farkı için, oyun konsollarını kumar makinası statüsünde görüp %20 ÖTV uygulanmasını uygun gören mercilere saygılarımızı sunuyoruz. İşin komik yanı, kumar makinası ithalatının yıllar önce yasaklanmış olması. Ancak konsollar üzerinden bu haksız vergi hâlâ alınıyor bir şekilde.

Bu yüzden fiyat ilk bakışta size pahalı gelebilir. Ama unutmayın ki Nintendo DS Türkiye'de beş yıl önce 700 TL'den çıkmıştı, bugünün parasıyla 1000 TL'yi aşan bir fiyat bu. 750 liraya şu an inanılmaz özelliklere sahip, Ar-Ge çalışmaları için milyonlarca dolar harcanmış ve dünyadaki en gelişmiş el konsolunu aldığınızı biliyor olmalısınız. Ayrıca dönemsel fırsat ve kampanyaları takip ederek çok daha ucuza da yakalayabilirsiniz konsolu. Mesela ben bu yazıyı hazırladığım sırada Vatan Bilgisayar'da 6 taksitle 678 TL'ye satılıyordu.

3DS'in fiyatı Türkiye'de başlangıçta 750 TL ile 800 TL arasında değişecek. Bu fiyat için, oyun konsollarına %20 ÖTV uygulanmasını uygun gören mercilere saygılarımızı sunuyoruz.

3DS HARDCORE **ADAMI BOZAR MI?**

27 yıldır oyun oynayan bir insan olarak kendimi saf bir hardcore oyuncu olarak tanımlamakta hiçbir beis görmüyorum. Bu bilginin ışığında, DS'imi PSP'mden daha çok sevdiğimi ve kullandığımı itiraf etmeliyim. İşin ilginci, DS'in casual bir oyun makinası olarak görülmekle haksızlığa uğraması, Wii'den çok daha fazla hardcore oyunculara yönelik bir alet DS. Nintendo 3DS ise tam anlamıyla bambaşka bir vaka. Eğer DS'e bir casual oyun aleti yaftası yapıştırıldıysa bile, 3DS'e bu paye geçmiyor. Çıkan oyunlara bakar mısınız: *Zelda: Ocarina of Time*, *Metal Gear Solid 3D*, *PES 2011 3D*, *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Super Mario 3D*, *Kid Icarus*… Üçüncü parti desteğiyle, 3D film gösterimiyle, anında online oyun oynama imkanlarıyla birlikte düşünüldüğünde 3DS'in kendine oyuncu diyen herkesin aklına düşmesi gereken bir karpuz kabuğu olduğu bariz.

Valla yazdığım bunca şeyden sonra "Reklâm kokan hareketler bunlar" da diyebilirsiniz. Ama şu bir gerçek ki 3DS'in elime geçtiği şu son on günde, diğer konsollarımdakinden daha fazla oyun oynadım kendisiyle. Eğer düzgün oyun desteği sürerse, aletin özelliklerini tam kullanan oyunlar da çıkarsa ve fiyatı da biraz ucuzlarsa, "almayana dayak var" kabilinden bir cihaz olacak 3DS. Commodore'la başlayıp bilgisayar oyuncusu kültüründen ilerlemiş, son on yılda ve PlayStation sayesinde konsollarla tanışmış Türk oyuncusunun "Hardcore oyuncunun Nintendo'yla işi olmaz" adlı çarpık düşüncesinden sıyrılırsanız, yeni ve daha önce hiç keşfetmediğiniz bir eğlence dünyasının kapısını açabilir 3DS size.

3DS'İN TEKNİK ÖZELLİKLERİ

KUTU İÇERİĞİ: 3DS el konsolu, şarj standı, adaptör, Stylus kalem, AR kartları, 2GB SD hafıza kartı, çeşitli kılavuzlar
BOYUT (KAPALIYKEN): 74 mm yükseklik, 134 mm genişlik, 21 mm kalınlık
AĞIRLIK: 235 gram
ÜST EKRAN: Geniş ekran 3D LCD, 16,77 milyon renk, 800x240 piksel çözünürlük, 3.53 inç
ALT EKRAN: Dokunmatik, 16,77 milyon renk, 320x240 piksel çözünürlük, 3,02 inç
KAMERALAR: Bir adet iç, iki adet dış tarafta; kamera çözünürlüğü 640x480 piksel
KABLOSUZ İLETİŞİM: 2,4 GHz, kablosuz erişim mesafesi 30 metre
SES: Virtual Surround destekleyen stereo hoparlörler
ŞARJ ZAMANI: Yaklaşık 3,5 saat
PİL ÖMRÜ: 3DS oyunları oynarken yaklaşık 3-5 saat, DS oyunları oynarken yaklaşık 5-8 saat



Nintendo 3DS Oyunları

Önceki sayfalarda güzelce okudunuz yeni el konsolumuzun neye benzediğini. Ancak ne kadar güzel olursa olsun, başarısını belli edecek yegane şey oyunları olacak hiç kuşkusuz. Biraz daha geleceğe yönelik olması adına; yalnızca çıkış oyunlarından bahsetmek yerine, 3DS'te karşılaşacağımız söylenen tüm oyunlar hakkında birşeyler yazmayı daha uygun gördük. -Emre İnal

Üçüncü Parti Oyunlar

Nintendo söz konusu olduğunda genellikle kendi karakterleri ve yapımları söz konusudur bilirsiniz. Ancak DS'le elde edilen başarının farkında olan başka yapımcılar, bu pastadan olabildiğince fazla dilim kapabilmek için kolları sıvadılar. Kimisinin tarihi belli olmasa bile şimdiden umut vadediyorlar, ben de destek veriyorum diyorlar.



Assassin's Creed: Lost Legacy

Ezio'yu bir türlü bırakamadı Ubisoft, halbuki Altair'in modası çok daha çabuk sönmüştü. Anladığınız üzere Ezio'yu kontrol edeceğimiz bu oyunda, Assassin Order'ın kaynağına ulaşmaya çalışacağız. Yolumuzun Altair'in eski toprakları Masyaf'a düşeceği oyun hakkında bizi en çok heyecanlandıran şeylerden birisi ise ilk iki oyunun hikayelerinin birbirine bağlanacak olduğunun söylenmesi.

Çıkış Tarihi: 2011



Cave Story 3DS

Cave Story'i daha önce hiç duydunuz mu bilmiyorum... Sanırım OGZ_DVD'de daha önce yer vermiştik. Bağımsız yapımlar söz konusu olduğunda adını liste başlarında görmeye alışık olduğumuz bu macera-platform oyunu, derin hikayesi başta olmak üzere bedava olmasına karşın aşırı kaliteli bir yapımdı. 3DS için tamamen yenilenerek tekrar karşımıza çıkacak olması oldukça hoş bir haber bizler için.

Çıkış Tarihi: Bilinmiyor



Super Street Fighter IV: 3D Edition

Çok bekledim SSF IV'nin bilgisayara çıkmasını ama kısmet olmadı. Bekledim durdum, daha sonra 3DS için duyurulduğunda - hatta yepyeni özellikleri olacağı açıklandığında- beklemeyi kestim tamamen, gerek kalmamıştı çünkü! "*Tamamdır o zaman!*" diye haykıracaktım dağlara taşlara ki, istemsiz bir şekilde "Aduuuket!" çıktı ağzımdan o sevinçle, kalmadı önümde dağ taş falan Hadouken sağolsun... 3DS'in her türlü özelliğini sonuna kadar kullanacak SSFIV:3DE (evet onun da ismi en nihayetinde bu kadar uzadı) çıkış oyunları arasında en öne çıkanlardan birisi.

Çıkış Tarihi: 25 Mart 2011



Shin Megami Tensei: Persona / Devil Survivor Overlocked

Persona serisini 3DS'te görmek gerçekten çok hoş olacak. Son zamanlarda eski oyunlarını yeniden yapım şeklinde PSP'de önümüze sunduğunu düşünecek olursak, henüz yeniden yapımı çıkmamışolan Persona 4'ün gelebilecek olma ihtimali kuvvetli. Tabii, serinin yeni bir oyunu gelirse ne ala.

Bunun yanında, DS için çıkmış olan Devil Survivor'ın da yeniden yapımı olan Devil Survivor Overlocked 3DS'te bizlerle buluşacak. Neyse ki Persona'nın aksine onun ne olduğu ve ne zaman geleceği belli de, merak içinde kalmıyoruz fazla.

Çıkış Tarihi: Bilinmiyor / Yaz 2011



Megaman Legends 3

En son adına Nintendo 64'te rastlamıştık, ama Capcom bu sefer seriyi diriltmeye karar verdi anlaşılan. 3 boyutlu ve kendine has bir dünyasının olması nedeniyle alışageldiğimiz Megaman oyunlarından farklıydı Legends serisi. Megaman'in hayran kitlesi arasında seveni kadar sevmeyeni de olduğu için aslında bugüne kadar tekrar adını duymamamız normaldi sanırım. Şahsen seven tarafta yer aldığım için yeni bir oyunun geliyor olması oldukça hoşuma gitti.

Çıkış Tarihi: 2011



Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

İlk duyurulduğunda acaba yeni bir oyun mu yoksa bildiğimiz MGS3'ün yeniden yapımı mı olacağı konusunda kafalarda soru işareti dolaşıyordu. En nihayetinde oyunun, serinin 3. oyununun yeniden yapımı olacağı kesinleşmişti. Basit bir çevrimden öte oyuna yeni birşeyler katmaya kararlılar, ancak neler olabileceği konusunda bir sır perdesi örtüyor üzerini. Her seferinde menüye girip makyaj tazeler gibi kamuflajını tazelemek yerine, bunu alt ekrandan yararlanarak oyun sırasında yapabilme özelliği getirsinler de, ben başka birşey istemiyorum.

Çıkış Tarihi: 2011



Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

Kingdom Hearts'ın hikayesi artık her bir konsola ayrı devam ediyor. Kimisinin serinin genel yapısına katkısı büyükken, diğerleri açık kalan noktaları kapatıyor sadece. İlk saydığım tarafa dahil olacağını düşündüğüm KH3D'de Sora ve Riku'yu kontrol ediyoruz ya, bu bana yetiyor. Yayınlanan video ve resimlerinden oyunun oldukça başarılı olacağını görebiliyoruz şimdiden.

Çıkış Tarihi: 2011



Resident Evil: Revelations

Kapıların ardında kaybolan zombiler 3DS'e de geliyor. RE4 ile RE5 arasında geçeceği ve RE5 motorunu kullanacak olması hakkında sahip olduğumuz ilk bilgiler arasında. Daha da önemlisi, serinin son zamanlarda yöneldiği aksiyon ağırlıklı oyun yapısını devam ettirmek yerine, ilk zamanlarındaki gibi hayatta kalmaya ve bulmaca çözmeye dayalı bir oyun olacağı söyleniyor.

Çıkış Tarihi: 2011

Birinci Parti Oyunları

Nintendo'nun birinci parti isimleri 3DS'i her seferinde bir adım öteye götürecek oyunlar olacak şüphesiz. Birçok karakteri için oyun(lar) duyuruldu ama ben biraz da kendimden öngörü katmak istedim aşağıya.



Super Mario

İsminin yanında hiçbirşey olmaması, genellikle ona hitap edildiğinde kullanılan tabiri olsa da (neden sadece Mario demiyor bazıları…) şimdilik oyunumuzun ismi böyle. Tabii, logonun ucunda bulunan bir kuyruk -muhtemelen Racoon Mario kıyafetinin kuyruğu - dikkatimizi çekiyor. Iwata diyor ki, bunun ne olduğunu E3 2011'de öğrenecekmişiz. Oyun hakkında bildiğimiz bir diğer şey de 3 boyutlu olduğu ve Galaxy'lerin arkasındaki ekibin üzerinde çalıştığı.

3DS için Mario oyunları sorulurken hem 2 boyutlu, hem 3 boyutlu olarak Mario gelecek dendiği için aynı zamanda New Super Mario Bros'un devamı niteliğinde bir oyunun geleceğini düşünüyorum. Wii'ye geçmesindense el konsollarında kalması çok daha hoş çünkü bu serinin.

Bir diğer Mario oyunu ise RYO serisi Paper Mario ile ilgili olacak. Yeniden yapım ya da yeni bir oyun olduğu bilmiyoruz ama, Paper Mario evreninin sahibi olduğu 2 boyutlu görünümlü 3 boyutlu dünyasının 3DS üzerinde çok daha müthiş gözükeceğinden eminiz.

Çıkış Tarihi: Bilinmiyor



Legend Of Zelda: Ocarina of Time 3DS

Tüm zamanların en yüksek notuna sahip oyununun yeniden yapımı acaba eski rekorunu kıracak mı? Her ne kadar başarılı olsada ufak tefek giderilmesi gereken sorunları vardı OoT'nin - yapımcı ekibi bu sorunları gidererek oyunu çıkartmaya kararlı.

Kişisel olarak, OoT'den sonra Majora's Mask'ın da yeniden yapımını görmek isterim 3DS'te. Ve eğer yeni bir oyun yapılacaksa da Wind Waker'ın hikayesini sürdüren oyunların artık olmayacağını düşünüyorum. Hikaye ve atmosferi daha ön planda olan, daha ciddi LoZ'ler görmeyi umut ediyorum.

Çıkış Tarihi: Haziran 2011



Kid Icarus: Uprising

Pit'i en son kontrol etmemizin üzerinden 19 sene geçtiği için aslında büyük bir sürpriz oldu ismini duymamız. Yayınlanan ilk görüntüleri, videosu karşısında nefeslerimizi tuttuk onu bekliyoruz. Umarım başka bir 19 yıllık dinlenmeye çekilmez de ismini daha da çok duymaya alışırız, büyük potansiyel vaadediyor çünkü.

Çıkış Tarihi: 2011



Star Fox 64 3DS

Fox McCloud ve ekibinin en büyük başarı getiren macerası, ardından gelen oyunları yüzünden unutulup gitti. Türünü bile değiştirmeye çalıştıktan sonra gittikleri yönün yanlış olduğunu anlamış olacaklar ki, başarı getiren oyunlarına geri dönmeye karar verdiler.

3. boyutu yalnızca görselliğinde değil, oynanışını zenginleştirebilecek şekilde kullanıma müsait olduğu için beklentilerim hayli yüksek kendisinden. Hak ettiği yeri tekrar bulmasını diliyorum şimdiden.

Çıkış Tarihi: 2011



Nintendogs + cats

Köpek severlerin istediği oldu da, kedi severlerin nesi eksikti? En nihayetinde yanlarına kedileri de eklediler köpeklerimizin, üstelik 3DS ile evcil hayvanlarımız artık daha canlı.

En güzel yanlarından birisi; 3 oyun halinde çıkacak olsa da bunun yalnızca başlangıçta sahip olabileceğimiz 9 köpeği değiştirecek olması -hangi versiyonu oynadığınız farketmez- oyunu oynadıkça tüm köpek cinslerini açabiliyorsunuz. Kediler konusunda ise, her oyun 3 farklı kedi türünden birini sahiplenmenizi bekliyor.

Çıkış Tarihi: 25 Mart 2011

Metroid

Metroid serisinin 3DS üzerinde nasıl devam edebileceği meçhul. Prime serisi üzerinden devam etmek isterlerse eminim ki DS'tekine göre çok daha başarılı bir FPS ortaya çıkacaktır. Gönül ister ki Macera/Platform türündeki asıl serisi çıksın tabii – özellikle Other M'de oluşturulan yeni oynanış mekanikleri yine 3DS üzerinde oldukça güzel gözükecektir.

Çıkış Tarihi: Bilinmiyor



Nintendo 3DS'e yakın bakış

Üç boyut derinliğini gözünüzün rahat edeceği şekilde ayarlamanıza yarıyor bu tuş.

Üst parçada hem surround hoparlörler, hem de oto-stereoskopik (gözlüksüz) 3D görüntü sağlayan ekran bulunuyor.

Cihazın 3 kamerası var. İkisi arkada, biri önde. Öndeki kamera sizi ve hareketlerinizi oyunların içine katmakta kullanılacak.



Dairesel Pad'in gelmesi, normal kontrol tuşlarını biraz aşağı itmiş. Bunları kullanmak artık biraz zorlaşmış haliyle.

Sevgili kulaklık çıkışımız (cihazla birlikte kulaklık gelmiyor).

Alt ekran yine dokunmatik, ama DS'ten çok daha net ve parlak bir görüntü sağlıyor. Ayrıca parmak dokunuşlarınızı da çok doğru algılıyor.

Alt bölmeye dairesel bir kontrol Pad'i eklenmiş. Böylece 8 yön haricindeki ara yönlerde de hareket edebiliyorsunuz oyunlarda.

HOME tuşuyla, oyunlar sırasında sistem menüsüne dönebiliyorsunuz. Oyunlar arka planda çalışmaya devam ediyor.




www.mavishop.com
BİLGİSAYAR
MV SHOP
MAVİ BİLGİSAYAR
ARADIĞINIZ
TÜM PC VE KONSOL OYUNLARI
MV SHOP'TA
TÜM SAITEK UÇUS SİSTEM AKSESUARLARI SATIŞTA
playseats
İnternet'te güvenli alışveriş siteniz:
www.mavishop.com | www.mvshop.net
İSTANBUL
CEVAHİR
AVM
MİGROS
Büyükdere Caddesi
19 Mayıs Caddesi
19 Mayıs Caddesi, Arkon Residence 2.Blok NO:22/1 Şişli - İstanbul
Tel: 0212 380 01 50 Faks: 0212 272 24 43

OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE **50 TL**

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE **50 TL**





OCAK 2010



ŞUBAT 2010



MART 2010



NİSAN 2010



MAYIS 2010



HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010



AĞUSTOS 2010



EYLÜL 2010



EKİM 2010



KASIM 2010



ARALIK 2010



OCAK 2011



ŞUBAT 2011



MART 2011

> **KAPAK:** Elder Scrolls 5 Skyrim
> **HEDİYE:** Elder Scrolls 5 ve Dragon Age 2 posterleri
> **İLK BAKIŞ:** Battlefield 3
> **İNCELEME:** Bulletstorm, Magicka, Battlestar Galactica Online, Test Drive Unlimited 2, Stacking, Sonic Colours, Monday Night Combat, Ceiron Savaşları
> **DOSYA KONULARI:** Mecha'lar, Büyük Oyunların Facebook Versiyonları

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

inceleme



DRAGON AGE 2

BIOWARE'İN ŞANINI YÜRÜTÜYOR MU?
YOKSA DOĞAN GÖRÜNÜMLÜ MÜ "ŞAHİN" Mİ?

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki yeni karne sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. İnceleme sonucunda donanım bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem. Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **111. sayfaya** davet ediyoruz.



NEW YORK HÂLÂ "HİÇ UYUMAYAN ŞEHİR", AMA BU KEZ KORKUDAN -KAAN ALKIN

CRYSIS® 2

BİZİ NEYİN VURDUĞUNU BİLMİYORUM. O an şakalaşıp gülüyorduk, bizi yukarıda neyin beklediğinden de pek emin değildik. Önce korkunç bir gürültü, ardından korkunç bir sarsıntı... Hudson nehrinin dibinde denizaltı adeta ortadan ikiye ayrıldı. Tahliye ışıklarını takip edip buz gibi suya daldık. Su yüzeyine vardığımda yarı baygın durumdaydım. Patlama seslerinin arasında bas bas bağıran takım üyelerini zorlukla duyabiliyordum. Bir an bir sessizlik, sonra yine altımızdaki zemin bir halı gibi çekiliverdi. Deniz göğe doğru hızla yükseldi. Sanki tonlarca suyla birlikte buharlaştım ve bir anda havada buldum kendimi. Hızla suya çarptığımda iyice sersemledim. Nereye kaçacağımızı, ne yapacağımızı hiçbirimiz bilmiyorduk. Tanrım neler oluyor? Suyun altında hareket eden şey her neyse yeterince korkutucu değilmiş gibi bir hava aracı da ateş kusarak üstümüze geldi. Vücudumdaki her eklem, her sinir acıyla inliyordu. Sonra o belirdi kaosun içinde. Elindeki ağır makinalıyı hava aracına doğrulttu ve ölüm saçmaya başladı. Garip zırhının içindeki adam, neredeyse cansız bedenimi çekip çıkardı suyun içinden. "Alcatraz? Adın bu mu? Alcatraz! Kader bazen tam bir o...pu olabiliyor." Yine kendimden geçtim. Kendime geldiğimde garip zırhı giyen bendim. Tabancasını şakağına dayadı. "Beni sakın unutma, benim adım Prophet".

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Çünküüüüüüü.... Hieeeyt!! Yazamıyorum burada, korkunç spoiler olur. Oyunun bitmesine 20 saniye kala anlayacaksınız eşsiz olduğunu.

YENİ HAPİSANENE HOŞ GELDİN

Ne olup bittiği hakkında o kadar çok şey yazılıp çizildi ki, oyun kanlı canlı karşımdayken dahi pek çok şeyi algılayamıyordum. Söylenenler, oyunun daha önce gösterilen yerlerinden yapılan çıkarımlar kafamı bulandırıyordu. 10 küsur saatlik maratonun sonunda, söyleyecek pek fazla

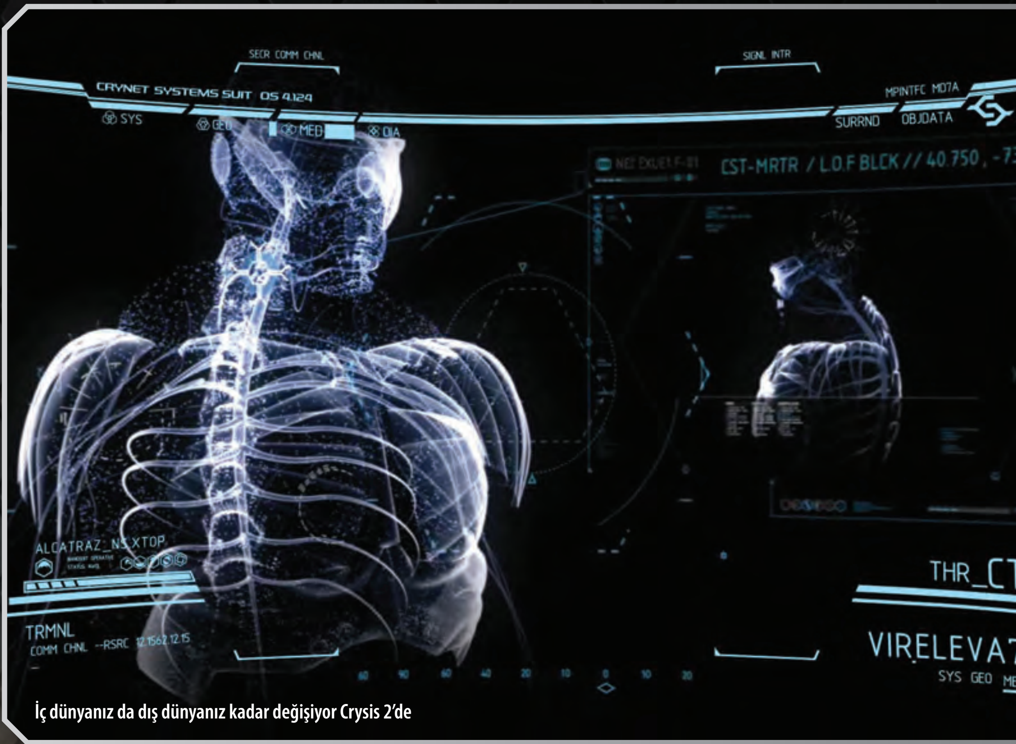
bir şeyim yoktu. Bir daha al baştan ettim, bu kez daha bir gören gözlerle. Etkileyici bir açılışla karşıladı Crysis 2 beni. Prophet kıçımı kurtarıp üstüme nano giysiyi geçirdiğinde hayatımı kurtarmıştı. Ama onun söylediklerine bakılırsa bu hem bir mucize hem de bir lanetti. Güç veren ve karşılığında bedenini sömüren simbiyotik/ortak yaşam. Bu yüzden kendini öldürdü. Ben Prophet'im, Alcatraz'ım, Kaan'ım. Kafam karışık, kelimelerim de.

İLLE DE TÜRKÇE

Dayanamadınız, gittiniz oyunu Steam üzerinden ya da başka bir yerden temin ettiniz, yani Crysis 2'niz İngilizce. Ama siz Türkçesini de merak ediyorsunuz. Hiç dert etmeyin. Oyunun menülerinde bir dil seçeneği olmamasına rağmen (birçok enteresan eksikten biri bu da) edindiğiniz sürümün içinde Türkçe versiyonu da yer alıyor. Bir dosyanın ismini değiştirerek oyunun neredeyse tamamını Türkçeye çevirebilirsiniz. Tek sorun ara videoların İngilizce kalacak olması.

Valve\Steam\SteamApps\Common\crysis 2\gamecrysis2\Localized klasörüne giderseniz farklı dillere ait *.pak dosyaları göreceksiniz. English.pak ve Turkish.pak dosyalarının birer yedeğini alın. Sonra klasör içinde yer alan Turkish.pak dosyasının ismini English.pak olarak değiştirin. Ara videolar hariç, hem tek kişilik senaryo hem de çok oyunculu modun tamamı artık Türkçe.

Aman dosyalarla falan uğraştırma bizi derseniz, en temizi X\Steam\steamapps\common\crysis 2 klasörü altındaki system.cfg dosyasını Notepad kullanarak açın ve dosyanın sonuna g_language = turkish satırını ekleyin, kaydedin, kapatın, Crysis 2'niz Türkçe olsun. Steam menüsünde çıkmıyor Türkçe seçeneği diğer dillerin aksine. Yoksa bununla da uğraşmayacaktık. Neyse, iyi eğlenceler.



İç dünyanız da dış dünyanız kadar değişiyor Crysis 2'de



Ölçek konusunda oldukça abartılı ve başarılı oyun. Olan bitenin yanında kendinizi gittikçe daha ufak hissediyorsunuz.

Prophet'in kendi canına kıymak için kullandığı tabancayı aldım yerden. Ne işe yarayacağını pek bilmiyordum, içindeki son kurşun artık Prophet'ın kafasındaydı. Zırhın içinde çok rahat hareket edebiliyordum. Yukarı çıkan merdivenlere baktım ve ok gibi fırladım, nasıl yaptığıma kendim de şaşırarak. Nathan Gould'u bulmam gerektiğini söylüyordu Prophet, ama nasıl? Tam o sırada Gould'un sesi yankılandı kulaklarımda. "Prophet beni bulmalısın, koordinatlarımı gönderiyorum, acele et, burada uzun süre kalamam." Cevap vermedim. Üstünde çıkış yazan kapıyı açtım. Güneş gözlerimi kamaştırdı. Gözlerimin aydınlığa alışmasını beklerken miğferin ekranı hareketlendi.

Oyunun ilk anları pek eğitim bölümü havasında olmasa da, nano giysinin temel becerileri hakkında kısa ve öz bilgiler vermekten geri kalmıyor. Nano giysiyle halk içine çıktığımız ilk dakikada oyunun yeni mekaniklerinden biriyle tanışıyorum. Taktik görüş sayesinde çevredeki cephaneleri, düşmanları, gidebileceğim ve gitmem gereken yerleri görebiliyorum. Hatta sürekli ekranda kalması için işaretleyebiliyorum ama gerek yok, ben eski bir oyuncuyum, Alcatraz ise eğitimli bir asker ne de olsa. Fakat fikrim çabuk değişiyor. Düşmanlarımın sandığımdan daha fazla olduğunu fark edince bu yeni mekaniğe bir şans vermeyi uygun görüyorum. Zaten nano giysi taktiksel opsiyonların bulunduğu mekanlara geldiğimde, her seferinde üşenmeden beni uyardığı için, biraz da çenesini kapatmak için kullanıyorum.

Düşmanlar bana tepki vermedikçe ya da ateş etmedikçe radarımda belirmiyor. Radarım zaten çok küçük bir alanı gösterebiliyor. Taktik görüşü açıp tüm düşmanları işaretlediğimdeyse hemen her an nerede olduklarından ve ne yaptıklarından haberdar olabiliyorum. Bir rivayete göre işaretlediğimiz düşmanlarla çatışırken daha isabetli vuruşlar yapabiliyoruz ama ben nanocuların yalancısıyım. New York'ta sıktığım kurşun daha bir şarjör bile olmadan, taktik görüşün zihnimi de açtığını fark ediyorum. Crysis 2'nin nimetlerinden birkaç tanesi daha düşüveriyor önüme. İlla önüme gelene sıka sıka ilerlemek zorunda değilim. Geldiğim her darboğazın en az iki üç farklı çıkış noktası var. Sam Fisher, hatta Ezio gibi de takılabilirim. Seni seviyorum diyebilir miyim?

Gözüm güneşe alışıp taktik görüş hakkında bilgi edindikten sonra, çıktığım terastan aşağıya bırakıverdim kendimi. Karşıdaki CELL üyelerinin bana ne şekilde tepki göstereceğini bilemiyordum. O yüzden gizlenerek ilerlemeye karar verdim. Az ilerdeki cephane kutusundan bolca mermi almayı da ihmal etmedim. CELL, nano giysileri geliştiren Crynet Sistemleri şirketinin paralı askerlerden oluşan, silahlı birimi. Başlarda nedenini çok anlamasam da, Prophet için, yani Alcatraz için, yani benim için bir vur emri çıkarılmış. Şehirde ilan edilen askeri yönetimi de pek taktıkları yok. Bu yüzden hem uzaylı Ceph, hem askeriye hem de benimle çatışma halindeler. Harika, yerle bir olmuş bir şehir, istilacı uzaylılar ve birbirine düşman dört taraf. Henüz bilmediğim amacımı yerine getirmek, belki bir iki kelime bilgi koparmak için Gould'un verdiği koordinatlara doğru hareket ediyorum. Tam bu noktada Prophet ve Alcatraz karakterlerimden sıyrılıyorum. Çünkü bu şekilde gidersem adım adım tüm oyunu, haliyle hikâyeyi size anlatmam, yazdıklarımı basmak için ayrı bir ek kitapçık falan hazırlamam, Serpil'i ikna etmem gerekecek ama bütün gün New York'ta yaşadığım aksiyonu bir de OGZ ofisinde tekrarlamaya hazır değilim. Zaten tablonun büyük bir kısmını gözünüzde canlandırabildik sanırım şu ana kadar. >>

ZORU SEVENLER İÇİN GRAFİK AYARLARI

Eğer mini uygulamada ulaşabildiğiniz özellikler sizi kesmediyse ve daha fazlasına erişmek istiyorsanız, o zaman Notepad'e davranmanız gerekecek. İşimize yarayacak ya da yarayamayacak bu komutları kullanabilmek için ister oyunun kısayoluna ekleme yapın, isterseniz de Crysis 2 klasörü altında yer alan system.cfg dosyasını Notepad ile açıp değiştirin.

Kısayola ekleme yaparsanız, kısayol özelliklerinde hedef bölümünde; "X:\games\Steam\steamapps\common\crysis 2\bin32\Crysis2.exe" şeklinde görünen bölüme, "C:\games\Steam\steamapps\common\crysis 2\bin32\Crysis2.exe" +g_skipIntro 1 şeklinde eklemeler yapabilirsiniz. Tırnaktan sonra boşluk bırakıp + koyup komutları girebilirsiniz. Komutların bir kısmı açık ve kapalı olarak iş görürken, diğerleri için 1-3 arasında bir değer atamanızı gerektiriyor. Açık için bir, kapalı için 0, 1-3 arası değer vermeniz gereken komutlar için X koyduk aşağıda. Çok daha fazla komut var elbette. Ama yer yok kardeşim. Aşağıdaki temel komutlar işinizi fazlasıyla görecektir.

sys_spec_gameeffects: Cesetlerin ne zaman kaybolacağı vb efektleri değiştirir.
sys_spec_objectdetail: Nesnelerin detay seviyesini belirler.
sys_spec_particles: Parçacıkların kalitesini belirler
sys_spec_physics: Dünya ile ne kadar etkileşimde olacağınızı belirler. Daha yüksek ayarlar daha fazla işlemci yükü getirir.
sys_spec_postprocessing: Postprocessing efektlerin miktarını belirler.
sys_spec_shading: Shader kalitesini değiştirir.
sys_spec_shadows: Gölge kalitesini belirler.
sys_spec_sound: Ses kalitesini belirler.
sys_spec_texture: Doku kalitesini belirler.
sys_spec_water: Su kalitesini belirler.
i_mouse_accel: Fare hızlandırmasını açar/kapatır.
+g_skipIntro: Intro'yu açar kapatır (oyuna daha hızlı girersiniz).
+cl_fov=80: Görüş alanını belirler. Şahsen 90-120 arası kullanıyorum, rahat ettiğiniz ayarı bulmak için dene yanıl yapabilirsiniz.
+pl_movement.power_sprint_targetFov=X: Koşu sırasında geçilecek görüş alanını belirler.
+r_motionblur=0/1: Motion Blur'u kapatır/açar.
+g_radialBlur=0/1: Hız hissi veren blur efektini kapatır/açar.
+r_Flares=0/1: Işık efektleri çevresinde kullanılan dinamik efektleri kapatır/açar.
+r_Glow=0/1: Parlaklık efektini kapatır/açar.
+r_HDRRendering=0/1: HDR Render'ı kapatır/açar.
+r_SSAO=0/1: Screen Space Ambient Occlusion render tekniğini kapatır/açar.
+q_ShaderHDR=0/1: Shader HDR efektlerini kapatır/açar.
+r_ColorGrading=0/1: Renk değerlendirmesini kapatır/açar.
+r_MultiGPU=0/1: SLI/CrossFireX desteğini kapatır/açar.
+r_MultiThreaded=0/1: Multi-thread desteğini kapatır/açar.
+e_shadows=0/1: Gölgeleri kapatır/açar.
+r_FSAA=0/1: Tam ekran Anti-Aliasing kapatır/açar.
+r_UseEdgeAA=0/1: Kenar Anti-Aliasing kapatır/açar.
+r_TexMaxAnisotropy=1-16: Anisotropic Filtering ayarı.
+d3d9_TextureFilter=bilinear/trilinear: Bilinear veya trilinear doku filtreleme tekniğini belirler.
+cl_sensitivity=X: Fare hassasiyetini değiştirir.
g_language = "english": Dili belirler, English yerine Turkish yazıp Türkçeye çevirebilirsiniz oyunu.
g_enableInitialLoginScreen = 0: Login/Giriş ekranını kapatır.
con_restricted = 0/1: Oyun içinde konsol erişimini kapatır/açar.
sys_MaxFPS = 60: Maksimum saniye/kare oranını belirler.



Bölüm tasarımları gayet hızlı bir şekilde ve sizin işiniz henüz bitmemişken değişebiliyor. Burada bir köprü vardı ona ne oldu Cevat abi?

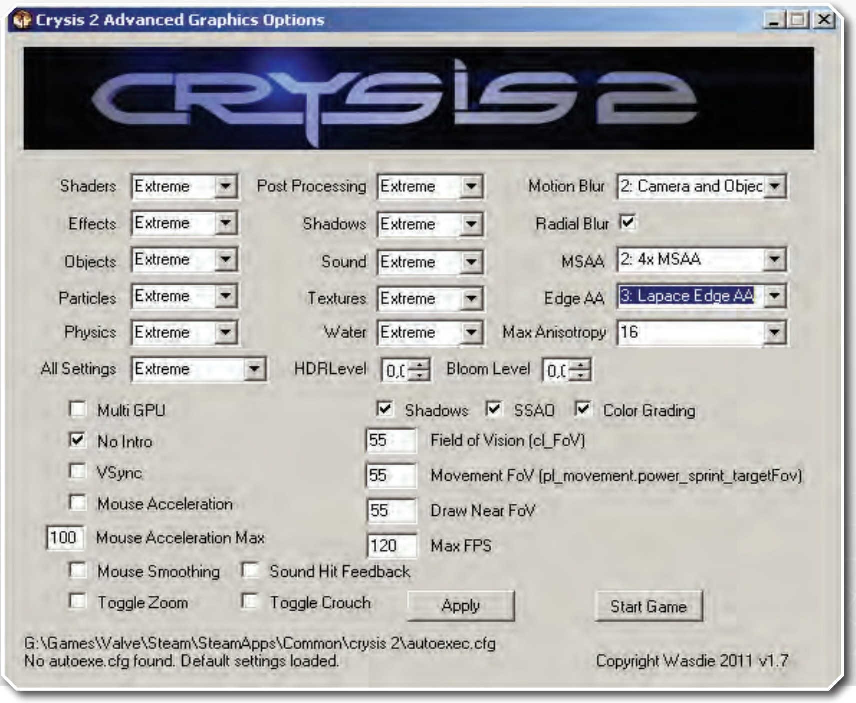
CRYSIS 2, ŞAŞIRTICI BİR HİKÂYE ANLATMAKLA KAMIYOR, İLK CRYSIS'İN BU YÖNDEKİ AÇIKLARINI DA KAPATIYOR

KOLAY YOLDAN GRAFİK AYARLARI

İşin içinden oyun motorunu, grafikleri çıkarttığınızda Crysis'leri özel yapan pek bir şey kalmıyor değil mi? "Olur mu ya, nano'su vaaaar" demeyin şimdi. Konumuz başka. Pek çok oyuncunun aklına ilk gelen soru, "benim sistemimde çalışır mı" idi haliyle. Hatta Crytek ekibi bu muhabbeti o kadar benimsedi ki, oyuna "Can it run Crysis 2?" diye bir achievement ekledi. Öyleyse sistem gereksinimlerine girelim ufaktan, hem de Crytek'in niyeyse menülere eklemediği ayarları nasıl yapacağımıza bakalım.

Ulaşımımız olmayan temel ayarları değiştirmek için bir kolay, bir de zor yolumuz var. Daha doğrusu bir giriş seviyesi kullanıcılara hitap eden bir de daha derine inmeyi seven oyuncular için iki ayrı çözüm:

İlki *"Crysis 2 Advanced Graphics Options Application"*. Crysis 2 grafik ayarlarını oyuna girmeden önce yapabileceğiniz, sizi dosyalarla uğraştırmayan, tepesi atık bir oyuncu tarafından yapılmış, olabildiğince basit bir yazılım. Sürekli güncellendiği ve dosyanın yeri değişebildiği için direkt Steam forumları altındaki başlığın adresini veriyorum, http://tinyurl.com/Crysis2-OGZ. Başlığın ilk mesajında programa olan bağlantılar sürekli güncelleniyor. Programı çalıştırmadan önce Crysis2 klasörü altında, eğer varsa, autoexec.cfg dosyasını silmemiz ve eğer oyunun kısayoluna eklediğimiz ekstra bir komut varsa silmemiz salık veriliyor. Komutları silin mutlaka, ama dosyaları ellemek istemiyorum diyorsanız autoexec'i aramanıza gerek yok. Program sorunsuzca çalışıyor halen. Çektiğiniz dosyayı çalıştırınca, sizden Crysis 2 klasörünü göstermenizi isteyecek, ardından grafik ayarlarının gayet anlaşılır bir dille önünüze serildiğini göreceksiniz. Grafik kalitesini yükseltmek ya da sistem performansını artırmak için ayarları dilediğiniz gibi değiştirip "Apply" dedikten sonra oyuna girip keyfinize bakabilirsiniz.





Gözü açık gitmek buna deniyor olsa gerek.

TARİHİN EN ÖNEMLİ SORUSU!
BENİM SİSTEMDE CRYSIS 2 ÇALIŞIR MI?

İşin içine konsollar girmeseydi CryEngine neye benzeyecekti, merak ediyorum doğrusu. Muhtemelen hiçbirimizin bilgisayarında çalışmayacak bir Crysis 2 görürdük öyle bir durumda. Ama konsollar durumu değiştirdi. Bu yüzden ilk etapta söyleyeceğim, eğer Crysis sisteminizde çalışıyorsa Crysis 2 rahat rahat çalışır.

Crysis 2 için önerilen sistem gereksinimleri; 3GHz Core i7 işlemci, 4GB sistem belleği, Nvidia GeForce GTX560Ti ya da Radeon HD 4870x2 ekran kartı. Bu ve benzeri konfigürasyonlarla oyunu Full HD çözünürlükte 30 fps'de çalıştırabileceğimiz belirtiliyor. İyi de ediyorlar. Ben de burada gayet güzel yalanlıyorum bunu. Oyun için duyurulan minimum sistem gereksinimleri 2GHz Core 2 Duo işlemci, 2GB sistem belleği, 8800GT ya da HD3850 ekran kartı. Oyunu rahat rahat oynamak isteyenler için benim tavsiyem ise 2GHz Core 2 Duo ya da üzeri işlemci, en az 4GB sistem belleği, GTX260 ya da Radeon 4850 ya da üzeri bir ekran kartı. Ekonomik, ideal ve süper diyebileceğim 3 farklı sistemde oyunu oynadıktan sonra aralarındaki performans farkının 12 fps'yi geçmiyor oluşu, aldığım en düşük fps'nin de 32 olması ilgimi çekince kurcaladım azıcık. Kendi evimde sadece oyun oynamak için kullandığım sistemde saniye kare oranı 40'lara kadar geriliyordu. Windows'un ayarlarından görünümü en iyi performans için ayarla dedikten sonra 52'ye çıktım bir anda. Bir daha da aşağıya düşmedim. Extreme yani en yüksek detay seviyesinde oynarken aldığım sonuçlar, detay seviyesini bir kademe düşürünce bir hayli yükseldi. Ama görsel olarak ciddi bir kayıp çıkmadı ortaya. Atmosfer olarak çok daha dolu görünen Crysis 2 aslında ekranda hem daha düşük çözünürlüklü, hem de çok daha az nesne bulunduruyor Crysis'e göre. Yani birkaç sene önce Crysis oynadığınız sistem duruyorsa halen, en kötü ihtimalle bir bellek güncellemesiyle Crysis 2'ye hazır hale gelebilirsiniz.

NANO GİYSİ 2.0

Tablonun henüz canlandırmadığımız, diğer bir deyişle henüz dillendirmediğimiz kısmı, oyunun tamamen üstüne kurulu olduğu yeni nano giysi. Taktik görüş yanında bir iki beceriyle daha geliyor giysimizin yeni sürümü. Görünmezlik, maksimum güç, hız ve zırh özellikleri yerli yerinde dururken kullanımları artık daha farklı. Güç ve hız özelliklerinin ne zaman kullanılacağını giysinin kendisi belirliyor mesela. Biz koşarken hız, zıplamaya kalktığımızdaysa güç modu otomatikman devreye giriyor. Nano giysi kullanıcısı ("nano suit driver" diyorlar valla) zırh ve görünmezlik seçimlerini kendi başına yapıyor. Mevcut mekanikler böylece daha kullanışlı hale geliyor. Nano giysiye eklenen bir başka özellik nano görüş modu. Bir nevi kızılötesi görüş modu olan nano görüş ısı kaynaklarını ve görünmez düşmanları görmenizi sağlıyor. Sisli, karanlık, tozun dumana karıştığı ortamlarda da düşmanlarınıza ciddi anlamda üstünlük sağlamanıza yarıyor bu. Ve eskisinden daha hızlı, sağlam ve "yaşam dolu". Ama yeni New York'ta hayatta kalabilmeniz için bu kadarı yeterli değil. Sivillerin, CELL ve ordu mensuplarının nasıl olup da bu kadar uzun süre hayatta kalabildiğine şaşırıyor insan. Zira ortalıktaki tek tehlike tetik meraklısı uzaylılar ve dünyalılar değil.



Türkler her yerde maşallah, New York'ta bir Laz.

Savaşın yarattığı yıkım New York'un tehlike ibresini iyice kırmızıya yaslıyor. Yanan arabalar, yıkılan binalar, çöken yollar şehrin haritasını bir hayli değiştiriyor. Çatışmaların verdiği hasarın üstüne, sanki yukarıda bir şehir yokmuş gibi toprak altından çıkıp yükselen Ceph yapıları da eklenince bölüm tasarımları daha önce rastlamadığımız bir hal alıyor. Bir binaya dördüncü katından giriş yapıyorsunuz örneğin. >>



Araç kullanabiliyoruz. Ancak şehirde yeterince asfalt kalmadığından olsa gerek, dilediğimiz kadar sık direksiyona geçemiyoruz.

>> Ya da çökmüş asfaltın ortasından geçmek sizi bir gökdelenin tepesine çıkarabiliyor. Ciddi bir kaos var ortamda ve nano giysi kullanıcısı bu kaosu tüm serüven boyunca görsel olarak yaşamaya devam ediyor.

Şehrin keşmekeşinden olsa gerek, araç kullanabildiğimiz anlar bir elin beş parmağını geçmiyor. Daha başlarda söylediğim gibi her ortamdan geçmek, çıkmak, kaçmak için birkaç farklı yol var. Bunlardan hangisini kullanacağınız ya da nasıl bir tarz benimseyip ilerleyeceğiniz size kalmış. Sorun şu ki, bölüm tasarımları da bölümün ortasında küt diye değişebiliyor. Gökdelenler devriliyor, üstünde koşturduğunuz dev köprü çöküyor, yerin dibinden yeni bir Ceph yapısı yükseliveriyor. Bir anda tüm dünyanız altüst oluyor. Sadece bize ateş edenlerle değil şehirle de sürekli baş etmek zorundayız. Belli bir hikâyeyi takip etmemize rağmen bu dinamik yapı sayesinde çizgiselliği neredeyse hiç hissetmiyoruz. Sürekli gelişen olayların da bunda ciddi bir katkısı var elbette. Başka bir oyunda olsa, bir görev verilir ve onun peşinden gidilir. Belli olaylar art arda gerçekleşir ve bölüm tamamlanır. Crysis 2'deyse genelde bize söylenen, hadi yapıyoruz denilen hemen hiçbir şey gerçekleşemiyor. Yapılan planların sürekli bozulması, değişmesi, değiştirilmek zorunda kalınması, bunların üstüne oyunda aslında farklı bir bölüm olmayışı, hep aynı olaylar zincirinin, bizi mucizevi bir şekilde bir yerden başka bir yere ışınlamadan devam ediyor olması bir süre sonra hiçbir şeyi takip edemez hale gelmenize neden oluyor. Alcatraz zaten çok az bilgiyle çıktığı yolculuğunda iyice sersemlerken, ekran başındaki bünyede de aynı hissiyatı yaratıyor. Hikâye anlatımı ve sunumu bu özellikleriyle son zamanlarda oynadığımız FPS'lerden çok başka bir yere koyuyor Crysis 2'yi. Daha çok teknoloji şovu olarak kabul ettiğimiz ilk Crysis'te gerçekleşen olayları ve yer alan karakterleri de alıp hikâyenin içine bir güzel yedirince, meraklandırıyor da insanı. Son zamanlarda bir solukta oturup oynadığım, bitirmeye kastığım için değil, zaman kavramımı yitirdiğim için başından sonuna kadar bir seferde gittiğim başka bir oyun hatırlamıyorum.

Yaratılan bu akıcı ve büyülü ortamı tamamlayan öğe yine şehrin kendisi. New York, ölçeğiyle yutuveriyor insanı. Gökdelenler, devasa yapılar arasında kaybolup gidiyorsunuz. Cryengine 3'ün görsel becerisi, New York semalarında batan güneş olup gökdelenler arasından düşüyor yüzümüze. Özgürlük Heykeli'nin kafasının yanından yüzerek geçtiğimde neler hissettiğimi anlatamam, keşke o anı olduğu gibi şuraya taşıma şansım olsaydı diyebilirim sadece. Bir de, oyunun muhteşem sonuna geldiğinizde siz de benim gibi sırtınızdaki tüyler diken diken olmuş şekilde "Crysis 3 ne zaman çıkıyor" diyor olacaksınız.

MERAKTA KALMAYIN

Ben de herkes gibi Crysis 2'nin iyi olmasını bekliyordum. En büyük korkum oyunun Türkçe seslendirmelerinin özensiz, çevirilerinin kötü olmasıydı. İlk Crysis'in Türkçe seslendirmeleri muhteşem, Warhead'inki vasattı. Yakın zamanda çıkan *Killzone 3* ise ikisinin arasında bir yerde, belli konularda çok başarılı, belli konularda kötü idi. Crysis 2'deyse ilk turumu İngilizce ikinci turumu Türkçe attıktan sonra içim bir hayli rahatladı. Seslendirmeler ilk oyun kadar olmasa da, gayet başarılı. Ana karakterler çok çarpıcı değilse de, özellikle geri plan konuşmaları, sağda solda muhabbet eden askerler, yıkım şehri New York'ta yayın yapan tek radyo ve benzeri seslendirmeler hem atmosfere çok güzel oturmuş hem de ciddi şekilde özenli yapılmış. Türkçe konusunda kulağımı tek tırmalayan nano giysinin seslendirmeleri oldu. Nano giysiye dijital bir ses verelim demişler ama ses biraz çatlak olmuş, bir iki kötü çeviri de üstüne tuz biber ekmiş. Tek kişilik oyunda idare etsem de online ortamlarda zırt pırt zırh ve görünmezlik arasında geçiş yaptığım

PLAYSTORE



Yeni ve yerli dijital oyun indirme platformu Playstore geçtiğimiz günlerde hizmete girdi. Uygun fiyatlarla oyun edinebilecek olmamız iyi bir haber elbette, ama bizi şu an ilgilendiren Playstore'un TTNET güvencesiyle sunduğu ödeme planları. Crysis 2, Playstore'dan farklı yöntemlerle uygun fiyatlara alınabiliyor. TTNET kullanıcıları tek ödeme ya da 12 ay taksitle oyuna sahip olabilirken, ödemelerini ADSL faturaları üzerinden de taksitlendirebiliyor. Ayrıca TTNET aboneliği gerektirmeyen bir model de SMS ya da kredi kartıyla alışveriş. Tek ödeme 59,95TL, 12 ay taksitle ayda 4,99TL gibi fiyatlar gördüm. Bir girin bakın mutlaka.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Müzikler muhteşem ✔ Bölüm tasarımları süper ✔ Sunum başarılı
✔ Online alemi dört dörtlük ✔ Türkçe ✖ Yapay zekâ yer yer güdükleşiyor
✖ DirectX 11 yok ✖ Grafik ayarlarını kurcalayamamak



Daha halka satışa sunulmadı, müzesini açmışlar



Hürriyet Heykeli ömrünün tamamını bir adada geçirmesine rağmen yüzme bilmiyormuş.

için tahammül sınırımı zorladı diyebilirim. Bir de görünmezlik olayını maksimum gizlilik diye çevirmişler, yahu "pelerin kullanımda" diyorduk, ne oldu pelerine? Genel olarak iyi yine de. Hoş online oynayacağım zaman İngilizceye çeviriyorum dili. Fakat oyunda dil değiştirme seçeneği enteresan bir şekilde yok, ben hazırladığım kutulardan birinde nasıl değiştirebileceğinizi açıkladım, bakmadan geçmeyin.

Oyunun online modları tek kişilik oyunu gölgede bırakacak nitelikte aslında. *Bad Company 2*, *Modern Warfare* gibi oyunlardan esinlenmeler de içeren, nano giysi özelliklerinin gayet güzel yedirildiği çok sağlam bir online tecrübe sunuyor. Standart online modlar yanında, enteresan denemeler de var. Fazla yerim kalmadı, o yüzden şimdilik çok detay girmeyeceğim. Kişisel favorim "Crash Site", kaza alanı. Haritaya bırakılan Ceph podlarını ele geçirip elde tutarak puan kazanmaya çalıştığımız bir mod bu. Bir diğeriyse Assault. Takımlardan biri sadece tabancaya sahip ama nano giysi kullanan oyunculardan oluşuyor. Diğeriyse otomatik silahlara sahip CELL üyeleri. Nano ekibi haritadaki terminallere girmeye çalışırken CELL üyeleri de terminalleri koruyor. Düzgün takımlarla inanılmaz keyifli olan online modlar, *BC2*'ye hızla veda etmeme neden oldu. Tek kişilik oyunda nano giysiyi geliştirmek için kullandığınız bir kısım güncellemeyi ve çok daha fazlasını online'da bulabiliyorsunuz. Diğer oyunlardan bildiğinize benzer bir Perk sistemi de var. Oyun Canavarı sayfalarımızda etraflıca bahsedeceğim bunlardan.

Crysis 2 > Crysis Warhead > Crysis





SAAT 01:46AM

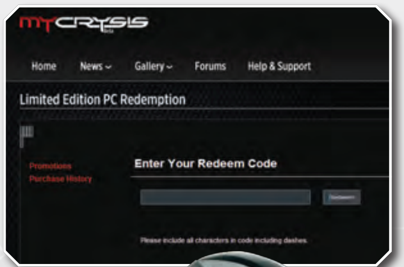
Saat geç, patron kızgın, yerim dar. Topluyorum darmadağın ettiğim cümleleri bir paragrafta. Crysis 2 bu yıl oynayacağınız en iyi FPS'lerden bir tanesi. Yılın sonunda en iyi oyun payesini alır mı almaz mı belli olmaz, dişli rakipler yolda. Ancak Crytek'in teknolojinin yanında, hikâye anlatımı ve sunum becerilerini de bir hayli geliştirdiğinin gayet güzel bir kanıtı Crysis 2. FPS oyuncusuysanız ve özellikle online beceriler sizin için önemliyse gözünüzü kırpmadan girmeniz gereken bir New York duruyor karşınızda. Hiçbir şey ilginizi çekmiyorsa gelin beni öldürün, içiniz rahatlasın biraz, MyCrysis ismim koaskhan, beklerim efendim.

Haritalar hem oyunun atmosferini gayet güzel taşıyor online dünyaya, hem de oyunun sunduğu modları gayet güzel taşıyabiliyorlar



LIMITED EDITION

Oyun içinde ve dışında en çok sorulan sorulardan biri "Limited Edition aldık nasıl aktif hale getireceğiz?" idi. Haklısınızda, mycrysis sitesinde ne bir kısayol ne de bir bilgi yok. Yapmanız gerken mycrysis.com'a giriş yapmak. Ardından tarayıcınızın adres çubuğuna mycrysis.com/limitededition yazmak. Açılan sayfada elinizdeki kodu girebileceğiniz bir kutu çıkacak karşınıza. Kodu girip, başarılı mesajını aldıktan sonra aynı hesapla oyuna girebilir LE farkını tadabilirsiniz.





SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Ceph İstanbul'a gelsin imza kampanyası başlamıştır, başvuru için Prophet'e lütfen.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Crytek → **Dağıtım:** EA / PlayStore / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 80TL
→ **Dijital İndirme:** 59,95TL -Playstore → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** tinyurl.com/Crysis2-OGZF, mycrysis.com



CRYSIS 2 MULTIPLAYER

BEN OLSAM

Hata falan olmazdı oyunda zaten, haşa! Asıl şu ilk oyundaki nükleer tankı falan sokuşturacak bir oyun modu eklerdim. Tamam New York darmadağın ama tank olamıyorsa bile en azından şu mecha'ları kullanırdık bir tur.

BURADA SENARYO YOK, BURADA GERÇEK ZEKÂ VAR -KAAN ALKIN

Online ortamlarda ne ilk Crysis ne de *Warhead* istendiği kadar uzun soluklu olabildi. 5-6 ayda tükendi birçokları için. Modlar yeterli, grafikler iyiydi ama bir yerlerde bir şeyler yanlış olmalıydı ki, sadece küçük bir kesimi kendine bağlayabildi bu oyunlar. Bir heyecan daldığımız MyCrysis'e bir süre sonra uğramaz olduk. Halbuki sevmiştik oyunu. Belki oyunu farklılaştıracak modlar biraz fazla karışık geldi, belki de gerçekten rakipler daha iyiydi. Ama bugün durum bir hayli farklı çünkü Crysis 2'nin online deneyimi çok farklı.

Kimileri hiç tek kişilik senaryoya dalmadan, kimileri de 9-10 saatlik oyun seansından sonra daldı Crysis 2 sunucularına. Oyun öncesinde demoda yaşanan sunucuların başlamama sorununun devam ediyor olması Crysis 2'ye ilk ve en büyük darbeyi vurdu. Oyun erişime açıldığı anda ben de herkes gibi bilgisayar başındaydım. Bir heyecan daldım oyuna. Önce tek kişilik senaryoyu yedim bitirdim. Ardından girdim online ortamlara. İlk başlarda herkesin bas bas bağırdığı sorunlara denk gelmedim. İkinci gün ise sunucuların problemleri yüzünden saatlerce uğraşıp oyunu oynayamadan kalktım başından. Demo sürümünde olan bir sorunun halen çözülmemiş olması, oyun resmi olarak çıktıktan sonra da sorunun yeterince hızlı giderilememesinden ötürü oyuncular dünyanın dört bir yanında verdi veriştirdi Crytek'e. Oyun çıktıktan birkaç gün sonra sorunlar da ortadan kalkmaya başladı. Sunucu problemleri giderildi. Yamalar duyurulmaya ve çıkmaya başlayınca da sular duruldu. Kızgın oyuncular tamamen sakinleşmediyse bile en azından artık hırslarını deli gibi Crysis 2 oynayarak alabiliyorlar. Senaryo sizi sarmadıysa, yapay zekâ standartlarınızın gerisinde kaldıysa, siz de uğraşmayı bırakıp online'a dalmalısınız bu durumda.

KENDİNİ EVİNDE HİSSETMEK

Crysis 2'nin online deneyimi FPS severlere çok uzak değil. Son yılların FPS'lerinin birçoğundan esinleniyor. Hoşumuza giden özelliklerin büyük bir kısmını da bünyesine katmaktan çekinmiyor. Crysis gibi önemli bir markanın online modlarını geliştirmek zorlu bir süreç olsa gerek. Başarısı kanıtlanmış oyun mekaniklerini ve formüllerini kullanmak değil ama bu mekanikleri ve formülleri Crysis evrenine uygulamak, işin içine nano giysi gibi önemli bir değişkeni yedirmek çok hassas bir konu. Online ortamda hangi tarafları karşı karşıya getireceğine de çok dikkat etmesi gerekiyor yapımcının.

Bir FPS klasiği olarak "Senaryodaki taraflar online'da birbirine girsin" durumu yok Crysis'te çok şükür. Crytek işin içine Ceph'i hiç karıştırmıyor. Güçlü ve zayıf dengesini kurmaya uğraşmak yerine, birbirine halihazırda oldukça benzeyen Crynet'in paralı askerleri CELL ile orduyu karşı karşıya getiriyor. Her iki taraf da aynı silah envanterine ve nano giysiye sahip olduğundan öğrenme ve alışma eğrisi uzamıyor. Sadece bir oyun modunda bir taraf nano giysi ve tabanca, diğer taraf standart kamuflaj ama otomatik silahlarla çıkıyor er meydanına. Ayrıca sunucu yöneticisi isterse herkese standart kitleri kullandırabiliyor. Kit?

Oyunda gayet basit ve alışılmış bir karakter geliştirme sistemi var. Oyun içindeki her türlü başarımız tecrübe puanı olarak bize geri dönüyor. Zamanla bol bol seviye alıyoruz. Seviye atladıkça yeni silahlar, aparatlar, silah ve nano giysi modifikasyonları açılıyor. Mekaniklerin bu kısmı diğer oyunlardan bildiğiniz "perk" sistemleriyle neredeyse aynı. Tek fark, kullandığınız modifikasyonların da seviye atlıyor olması.



5'inci seviyeden sonra kendi özel sınıfınızı oluşturmak için ilk slot açılıyor. Toplamda 3 silah ve 3 eklentiyle karakterinizi donatabiliyorsunuz. 6 başlık da kendi alt dallarına ayrılıyor. Belli bir seviyenin üstündeki oyuncuların hemen hiçbiri ekipman açısından birbirine benzemez hale geliyor.

Crysis 2 oyuncularının arasında kaçıncı sırada olduğunuzu görüp sevinebilir ya da benim gibi hüzne boğulabilirsiniz.

Nano görüş modu tek kişilik oyunda olduğundan çok daha fazla işinize yarıyor.







Yeni bir haritaya geçişte harita adı, oyun tipi, bir sonraki seviye için ne kadar tecrübe puanına ihtiyacınız olduğu, kaç künye toplarsanız hangi beceriyi kullanabileceğiniz görüntüleniyor. Zırh, güç ve gizlilik özelliklerinin seviyesiyse sadece lobideyken karşınıza çıkıyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ 3D'de harika görünüyor ✔ Harita tasarımları iyi
- ✔ Aksiyonun dozu tam kıvamında ✔ Her oyuncunun zevkine göre modlar
- ✖ 3D baş ağrısı! ✖ Araçlar yok ✖ Daha çok harita ister
- ✖ Daha yamanacak sorunlar var ✖ Sunucular sadece 16 kişilik

Farklı eklentiler farklı şekillerde gelişebiliyor. Kimi eklentileri sadece üstünüzde bulundurmanız yeterken, kimilerini kullanarak belli sayıda düşman vurmanız gerekebiliyor. Diğer bir deyişle, eklentiler üstünden işleyen bir başarı (challenge demek istiyorum ama mahallemizin altın makaslı berberini kızdırmaktan çekiniyorum) sistemi işliyor.

Yeni bir karakterle online ortamlara girdiğimizde temel kitlerden birini seçmek durumundayız. Ancak beşinci seviyeden sonra kendi kitlerimizi oluşturabileceğimiz slotlar açılmaya başlıyor. Eklenti sayısı bol olduğundan belli bir seviyenin üstündeki karakterler çok farklı kombinasyonlara sahip, sürücülerine özel hale geliyorlar. Oyun öncesinde hazırladığınız ve yanınıza aldığınız kitler haricinde oyun içinde kullanabileceğiniz beceriler de var. Yine diğer oyunlarda yer alan üst üste düşmanları temizledikçe aldığınız ödül sistemlerine benziyor. Üst üste üç düşman radar, beş düşman nano giysi sabotajı, yedi düşman öldürene hava saldırısı gibi becerilerden bahsediyorum. Fakat bu becerileri sadece düşmanları öldürerek kullanamıyorsunuz. Ölen her oyuncunun künyesi düşüyor. Beceriler için de, künyeleriniz arasına ekleyebilmek için de bu künyeleri toplamanız gerekiyor. Adamı vurdunuz ama gidip künyeyi almadınız, bu becerileri kullanmayı unutun. İleride künyeleri otomatik olarak toplayan bir eklenti ediniyorsunuz. O zamana kadar sabredin. Yeni bir karakterle online ortama girmek demişken, oyunu online oynayabilmek için bir MyCrysis hesabına ihtiyacınız olduğunu belirtmeliyim. Eğer bir hesabınızı yoksa mycrysis.com adresine gidip hızlıca bir tane edinin. Oyunla birlikte gelen seri numarasını bu hesapla ilişkilendirip sitede kullandığınız kullanıcı adı ve şifreyle online'a geçebilirsiniz.

Battlefield Bad Company 2 > Crysis 2 > CoD Black Ops







ÖĞRENECEK NE VAR Kİ?

Oyun mekaniklerine alışmak kadar haritaları çözmek ve onlara alışmak da bir hayli kolay. Crysis 2'de sadece 12 harita yer alıyor. Aynı haritada farklı modlar oynanabiliyor. Farklı modları denerken dahi haritaları hızlıca öğrenebiliyorsunuz. Her birinin teması diğerinden çok farklı olduğundan kısa sürede de sıkmıyorlar. Skyline gibi küçük haritalar özellikle deatmatch modlarında keyifliyken, Özgürlük Adası, Wall Street gibi ölçek olarak daha büyük haritalar kaza alanı gibi modlarla daha eğlenceli oluyor. Sunucuların sadece 16 kişi destekliyor olmasıysa bir eksi olarak görülebilir. Küçük haritalar 16 kişiden fazlasını kaldırmayacakken büyük haritalar 32 kişiye kadar taşıyabilirdi. İlk oyundan sonra çok ciddi eksiklik olarak göze çarpan başka bir durum da araçların yer aldığı bir mod yapılmamış olması. Hoş, tek kişilik oyunda da çok fazla haşır neşir olmamıştık araçlarla.

Gerçi oyun içinde indirilebilir içeriklerle ilgili opsiyonlar ve mycrysis.com'un alışveriş sitesine erişim bulunuyor. Oyunu indirilebilir paketlerle besleyecekleri aşikar. Umarım araçları da kapsayan bir ya da daha fazla online mod eklenir zamanla. Elbette önce oyunda DirectX11 desteği ekleyecek şu meşhur yamayı yaparlarsa çok daha makbule geçecek. Görsel olarak oyunda bir sorun yok. Haritalar gayet güzel, karakter modelleri detaylı, ışıklandırma efektleri başarılı ama DirectX11'le hem daha iyi görünebilir oyun, hem de yeni nesil donanımlarımızdan faydalanıp sistemlerimizin daha az kasılmasını sağlayabilir. Bekliyoruz o yüzden heyecanla. Araçları da düzgünce eklerlerse ben de kendi önceliklerim açısından *Battlefield Bad Company 2* ile Crysis 2'nin yerini değiştirebilirim belki.

Crysis 2'nin online tecrübesi hakkında *Black Ops*'un görünmez olabildiğiniz ve gelecekte geçen hali gibi yorumlar görüyorum sağda solda. Tek kişilik senaryo hakkında istediğiniz kadar ileri geri konuşabilirsiniz ama online tarafta Crysis 2'nin eli çok daha güçlü. *BC2*'den daha tempolu ama *Black Ops*'tan çok daha fazla beceri isteyen, iki oyunu ölçü olarak alırsak aralara bir yere düşen, her telden çalan oyuncuların tamamını mutlu edebilecek bir deneyim sunuyor Crysis 2. Ha siz sade deathmatch oynuyorsanız ben zaten boşa konuşuyorum.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆

Nano giysinin, kurşunu hiç geçirmeyeni yapılana kadar en iyisi bu.

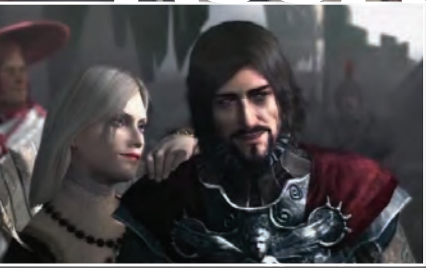
9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl



INSIEME PER LA VITTORIA! -UMUT YANIK

ASSASSIN'S CREED: BROT









BU AYKİ OGZ INDUSTRIES TOPLANTISINDA dağıtılan görev planlarında ismimin altında Ass-Creed yazdığını görünce, ne yalan söyleyeyim pirelendim. Önüme sürülen diskin müstehcen içerikli olup olamayacağını kestirmeye çalışırken bir anda kıskıvrak yakalanıp apar topar alt kata indirildim. Ne oluyoruz demeye fırsat bulamadan bir köşedeki Animus cihazına bağladılar beni.

Kendimi Aralık 2010 tarihinde OGZ'de yayınlanan Brotherhood (PS3) incelemesinde buldum. Atalarımdan Simone Accolare'nin anılarında geçirdiğim maceranın ardından nefes bile almama fırsat vermeden Mart 2011'e, Project Legacy bölümüne gönderdiler beni. Bu defa Giancarlo Arabaccio'nun Yan Oyunlar isimli dosya konusundaydım.

Her iki deneyimi iyice kavradığım ve gizli tutacağım konusunda bir anlaşma imzalamamı istediler. İşte bu yüzden incelememde mümkün olduğunca 2. baskı yapmamaya ve PC sürümüne özel durumlara değinmeye çalışacağım.

TAM DA EMEKLİ OLDUM DERKEN…

Savaş bitti. Artık eleği duvara asma zamanı diyerek Monteriggioni'deki villamıza çekilmemizin ardından görüyoruz ki su uyusa da düşman rahat durmuyor. AC2'nin sonunda baş kötü Rodrigo Borgia'nın hayatını neden bağışladığımızı şimdi anlıyoruz; geri dönüp aile boyu arıza çıkarıyor bize muhterem. Rodrigo'nun ayarsız oğlu Cesare orduyu topladığı gibi kapımıza dayanıyor, ikinci oyunda o kadar didinip kurduğumuz şehri topa tutup kaşla göz arasında yer ile yeksan ediyor. Biz de kendi evimizde yaşadığımız bu hezimetin rövanşını almak üzere galibiyet andı içip Roma deplasmanına doğru yola çıkıyoruz.

EN GÜZEL YERİ

Oyunun en güçlü olduğu nokta kesinlikle sunumu. Aksiyon ve senaryonun sürrealist yapısına kontrast dursa da Roma'nın görsel, işitsel, sanatsal gerçekliği asla sırıtmıyor. Tam tersine PC'lerimizi birer Animus haline getirip bizi o alternatif yaşam deneyiminin içine çekiyor.



Oyun tarihî yapıları sadece görsel olarak sunmakla kalmıyor, isteyenlere detaylı bilgi de sağlıyor.



HERHOOD

ANLAM VEREMEDİKLERİM

- Bazı İtalyanlar kentin göbeğinde kendi aralarında bile neden İngilizce konuşuyorlar? Limasollu Naci (ya da dedeleri) oraya da mı şube açmış?
- 3 metreden düşünce yaralanıp berelenen Ezio, 35 metreden saman balyasına atlayınca neden burnu bile kanamıyor? Amortisörlü mü o balya?
- Doktorlar neden pelikan gagası gibi bir maske takıyorlar? (gerçi sonradan öğrendim, o yüzyıldaki veba salgınlarından korunmak içinmiş)



- Altair'in soyundan gelen birinin ismi nasıl Desmond olur? Desmond ya! (Battal Gazi'nin oğluna Alican ismini koyması gibi bir şey bu)
- Ezio daha oyunun başındaki kaknem çiçekçiye niye kur yapıyor? Ezio'ya kız mı yok?
- Desmond neden Animus'a bile sırt çantasını çıkarmadan uzanıyor? Lucy'yi mi gözü tutmadı? İçinden bir şey aşırır diye mi korkuyor?
- Sinematikleri geçmek için neden ille de pause menüsünü ziyaret edip bir de "emin misin?" diye sorulunca onay vermemiz gerekiyor? "O kadar uğraştık ara sahne yaptık, gerçekten izlemek istemiyor olamazsınız!" mı demek istiyor yapımcılar?



James Bond'a sağladığı icatlar gibi bize ilginç silahlar verip duruyor. Savaş makineleri, kullanması çok heyecanlı olmasa da oyuna farklı lezzetler katan güzel oyuncaklar. Aslında bu tür otantik çeşniler olmasa temel görev yapılarının önceki iki AC'den pek farkı kalmayacaktı. Tek başına şaheser bir yapım olarak nitelendirilebilecek AC:BH da böylece serinin önceki oyunlarına göre hiç yenilikçi olmamakla suçlanabilecekti.

EZIO'YLA KİMSE BAŞA ÇIKAMAZ

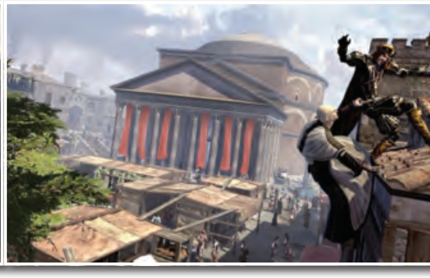
Borgia kulesi kolla kendini! Şehrin 12 bölgesinin her birinde yükselen bu Borgia yapıları, aynı zamanda AC:BH oyun yapısının temel taşları. Cesare'yi cehenneme yollamak için kulelerin tümünü indirmeniz şart değil ama bunları imha etmek işinizi her yönden kolaylaştırıyor. Bunun için kule kumandanını haklamanız gerek fakat önce ona hangi yoldan ulaşacağınızı iyi planlamalısınız. Bazı kule karakolları var ki tilkilik de sökmüyor; komutana ulaşmak için mutlaka kelle koltukta savaşmanız gerekiyor.

Gelin biraz da savaş mekaniklerinden söz edelim. Benim kombine kullandığım ve fazlasıyla yeterli bulduğum iki taktik, tek tuşla rakibi fileto yapmanızı sağlayan klasik kontra hamlesi ve ağır zırhlı şövalyelerin gardını düşürmek için apış arasına sallanan o terbiyesiz tekme oldu. Kontrayı takip eden seri kombolar, çatıdan düşmanın ensesine yapılan plonjonlar gibi sayısız seçenekle savaş tarzınızı zenginleştirebilirsiniz. Ortam daha da şenlensin istiyorsanız emrinizdeki suikastçı loncasını da harekete geçirin.









Oyunda dudağındaki kesik izi ve şekil sakalıyla karizma saçan Ezio Auditore da Firenze'yi yönetiyoruz. Amacımız Roma'yı özgürleştirip baştan yapılandırmak. "Özgürleştirme" ve "yapılandırma" fiillerini bugün Birleşmiş Milletler'in anladığı manada kullanmadığımın altını çizmek isterim.

Brotherhood (BH), öykü anlatımı AC2 kadar sağlam olmasa da rahatça takip edilebilen bir hikâyeye sahip (serinin daha önceki bölümlerini oynamadıysanız sizi Bilgi Hazinesi isimli kutumuza davet edelim). Yine Templar kuvvetleri ile Assassin teşkilatı arasındaki bitmez tükenmez çekişme konu alınıyor. Çoğunluğu Rönesans dönemi Roma'sında hayat bulan oyunun günümüzde geçen bir bileşeni de mevcut; bu bölümün başrollerinde atalarının anılarına dalıp çıkan Desmond Miles ve onu Animus'a bağlayıp DNA'sını hallaç pamuğu gibi atan Lucy Stillman var.

HADİ GEL ROMA'MIZA GERİ DÖNELİM

İçinde kaybolduğumuz Roma'nın mimarî yapısı muazzam bir ölçekle ve şaşırtıcı derecede aslına uygun yansıtılmış. Bu bence oyun dünyasının en iyi canlandırılmış, en "yaşayan" şehirlerinden biri. Düğün arabasının önünü keser gibi yolunuza atlayan dilenci kadınları 10 florin dağıtıp savuşturmak bile kendinizi şehrin bir parçası gibi hissetmenizi sağlıyor.

Roma fazlasıyla dinamik bir şehir. Kötü şöhret sistemini ele alalım. Eğer Roma'da nam saldıysanız devriyeler size karşı daha dikkatli -hatta agresif- olacaklardır. İşinizin zorlaşmasını istemiyorsanız duvarlardaki "ARANIYOR" posterlerini yırtabilir, habercileri rüşvetleyebilir veya suçunuza şahit olanları temizleyebilir, böylece kötü şöhret seviyenizi düşürebilirsiniz.

Şehir halkı yaptığınız hiçbir şeye kayıtsız değil. Yüksek bir yerden önüne atlayıp ödünü patlattığınız birinin tepkisini izleyin. Yere yakın bir balkona asılıp bir süre öylece bekleyin ve sokaktan geçen insanların durumunuz hakkındaki yorumlarını dinleyin.

Oyunda Roma'nın sadece mimari ve sosyal yapısını değil, Machiavelli gibi bazı tarihi karakterleri de tanıma fırsatı buluyoruz. Eski dost Leonardo da Vinci de müttefikimiz olarak geri dönüyor ve tıpkı MI6'ın



OYUNU BİTİRMENİN YAN ETKİLERİ

- AC Milan futbol kulübünün isminin başındaki harfleri Assassin's Creed olarak algılamak.
- Aynı Milan'ın ilk 11'ini safkan İtalyan telaffuzuyla sayabilmek.
- Hanım "Çorba için etsuyu al" deyince "Nea?! Borgia için Ezio almak mı? Asla!" diye çıkışmak.



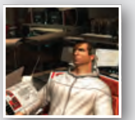
- Bir ara sokakta harabe bir eve rastlayınca kaç florine restore edilebileceğini hesaplamak.
- Yolun ilerisinde trafik kontrolü yapan polislerin tepesinde keşifmetre (detection meter) aramak.
- Animus olarak algıladığınız dişçi koltuğuna oturup Lucy sandığınız dişçiye "Andiamo!" demek.
- Ana hikayesi 20+ saat süren oyun bittiğinde "free run" yapma dürtüsüne engel olamamak. (Benim şu an karşı karşıya olduğum en büyük yan etki işte bu… Şu karşıki bayrak direğine atlasam, oradan sallanıp çaprazdaki terasa konsam? Olur mu olur!)



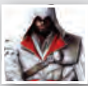
KUTSAL ASSASSIN'S CREED BİLGİ HAZİNESİ



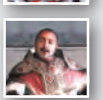
Minerva: Dünyada bir zamanlar yaşamış İlk Medeniyet'in temsilcisi.
Piece of Eden: İlk Medeniyet tarafından insan ırkının iradesini kontrol altına almak için üretilen gereç.
Abstergo Industries: Tapınak Şövalyeleri'nin modern zaman şubesi. Çokuluslu teknoloji şirketi.



Animus: Abstergo'nun genetik hafıza okumak için geliştirdiği sanal gerçeklik cihazı.
Lucy Stillman: Abstergo'nun Animus projesinde görevli araştırmacı. Gizli Assassin ajanı.
Desmond Miles: Basit bir barmenken kaçırılıp laboratuara tıkılan kadersiz adam. Siz.
Subject 16: Sizinle aynı soyu paylaşan, sizden bir önceki merhum denek.
Eagle Vision: Atalarınızdan kanama etkisi yolu ile size miras kalan doğaüstü sezi ve görüş kabiliyeti.
Bleeding Effect: Animus'a aşırı maruz kalmaktan genetik hafıza ile gerçekliğin iç içe geçmesi durumu.
Altaïr ibn La-Ahad: Desmond'ın 3. Haçlı Seferi (12.YY) döneminde yaşamış atası .



Ezio Auditore da Firenze: Desmond'ın Rönesans İtalya'sı (15.YY) döneminde yaşamış atası.

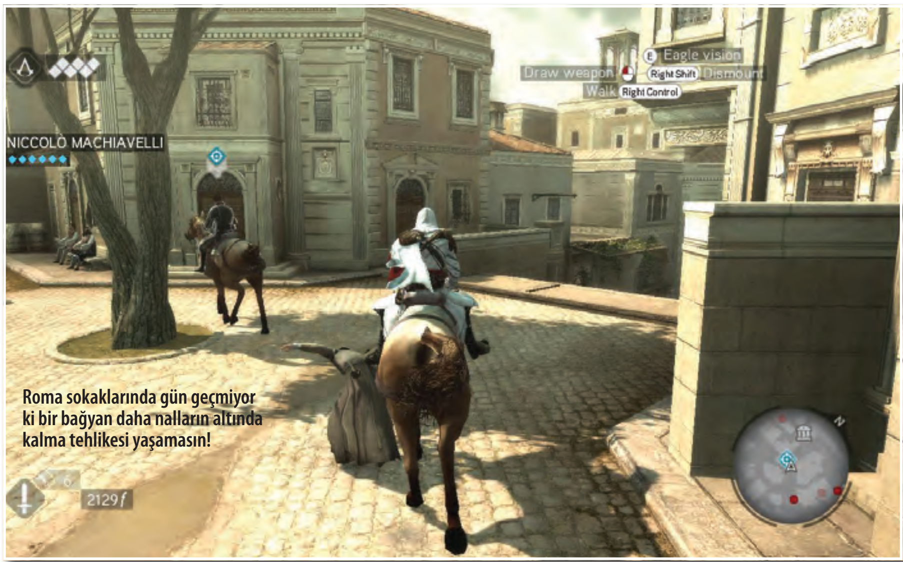


Rodrigo Borgia: 1492-1503 tarihleri arasında Papalık yapmış İspanyol kardinal. Baş kötü. Pis.



Simone Accolare: Sinan Akkol.
Giancarlo Arabaccio: Can Arabacı.
Risultato Importante: Bir Fatih Terim özdeyişi.

Kısa hikâye: 2 Eylül 2012 tarihinde Abstergo Desmond'ı kaçırır, Animus'a bağlar, genetik şifresinin derinliklerinde atası Altaïr'in izini bulur, Piece of Eden'ın dünyanın dört bir yanına dağılmış 28 parçadan sadece biri olduğunu keşfeder. Artık ihtiyaç duymadıkları Desmond'ı temizlemelerine Lucy engel olur, AC1 sona erer. AC2'de ise kanama etkisiyle atası Ezio'nun yeteneklerini kazanabilmeyi uman Desmond bu defa gönüllü bağlanır Animus'a. Rodrigo Borgia'dan ele geçirdiği Piece of Eden'ı kullanıp Vatikan'ın derinliklerinde Minerva ile karşılaşır. Minerva kendi medeniyetini yok eden felaketin yakında tekrar meydana geleceğini haber verir. Abstergo Desmond'ın yerini tespit edince Desmond & Lucy Animus bağlantısını kesip kaçmak zorunda kalırlar. Tarih 9 Eylül 2012'dir. Desmond'ın kafasında birçok neden vardır, ama Fatih Terim'in dediği gibi, önemli olan sonuçtur.



Roma sokaklarında gün geçmiyor ki bir bağyan daha nalların altında kalma tehlikesi yaşamasın!

Evet, bitli düşmana karşı tek tabanca rolü rafa kalktı, şimdi bir tiranlığa karşı halkı örgütleyen lidersiniz. Dolayısıyla emrinize amade koca bir güç var. Kül ettiğiniz her Borgia kulesi yanınıza bir Assassin çırağı almanıza olanak tanıyor. Assassin çıraklarınızın seviye atlayıp gelişmiş yetenekler kazanmasıyla oyuna hafiften RYO ögeleri serpiştirilmiş oluyor. Adamlarınızın kıyafet renklerini seçebilmeniz de hoş bir ayrıntı. Nitekim savaşın ortasında ortama dalan pembe kılıklı Assassin'lerim doğru dürüst kılıç tutamasalar bile en azından kostüm tasarımlarıyla düşmanın dikkatini dağıtıyorlar(!). Sinan dört ay önceki PS3 incelemesinde lonca konusuna yeterince değindiğinden burada daha fazla detaya girmiyorum.

GEREĞİNDEN FAZLA KOLAY

Adamlarınızın katkısı ve seri kombolarla (killstreak) kanın gövdeyi götürmesi gibi yeni özellikler bir taraftan oyuna renk katarken maalesef diğer yandan eğlenceyi azaltıcı etki yapıyor, çünkü oyunu gereğinden fazla kolaylaştırıyor. Eliniz bu mekaniklere alıştıkça oyun size meydan okumakta zorlanır hale geliyor. Her yeni savaştan aldığınız tatmin hissi bir öncekine göre daha az. Şahsen oyunun bu kadar kolay boyun eğmesini sevmediğim için sadece Avrupa görevlerine yolladım Assassin mangamı. Biraz havaya girmek istediğim zamanlar hariç savaşta hiç kullanmadım.

Rahatın batması durumu sizin için geçerli değilse yeni silahınız crossbow sizi mutlu edecektir. Hedefinize arkadan gizlice yaklaşıp bıçakla bitirmek ya da binanın kenarından sarkıp boşluğa çekmek çok mu külfetli geliyor? Crossbow ile uzaktan şişleyip elinizi kana bulamadan yolunuza devam edebilirsiniz. Bu şekilde avlanmak gerçek bir yetenek gerektirmediğinden bana kendimi bir Assassin gibi hissettirmedi, dolayısıyla bir iki denemeden sonra üzerine kilit vurdum.

Eski oyunlara nazaran ölü askerlerin üzerinden çok daha değerli eşyaların çıkıyor olması da ayrı bir kolaylık sebebi. İlk AC'deki sis bombaları, ilaç, zehir gibi kaynakları en üst seviyede tutmanın finansal yükü de Brotherhood'da böylece kaybolmuş.

Neyse ki yapımcılar benim gibi oyuncuları da düşünüp AC:BH denklemine *tam uyum* (full sync) faktörünü eklemişler. Savaş tabanlı (görevi hasar almadan bitirmeye çalışmak) veya zaman tabanlı (görevi belli bir süre limitinin altında tamamlamak) ölçütler görevlere ek bir zorluk seviyesi kazandırırken, başardığınızda mükâfat olarak da size Ezio'nun bastırılmış anılarını sunuyor.

ATIM, GÖREVLERİM VE BEN

Atımız artık kum pistteki galopuyla değil Roma sokaklarındaki endamıyla dikkat çekiyor. Sadık dostumuz, şehrin olduğu kadar görevlerin de daha bir içinde, bir ıslığımızda yanıbaşımızda. At üzerinde ayağa kalkmak, bir attan diğerinin üzerindeki biniciye ölümcül dalış yapmak hem eğlenceli hem kullanışlı.



İstediğiniz an menüde Animus'tan ayrılmayı seçebilir, bir nefes almak için günümüze dönebilirsiniz.

"Kuşbakışı" Roma.

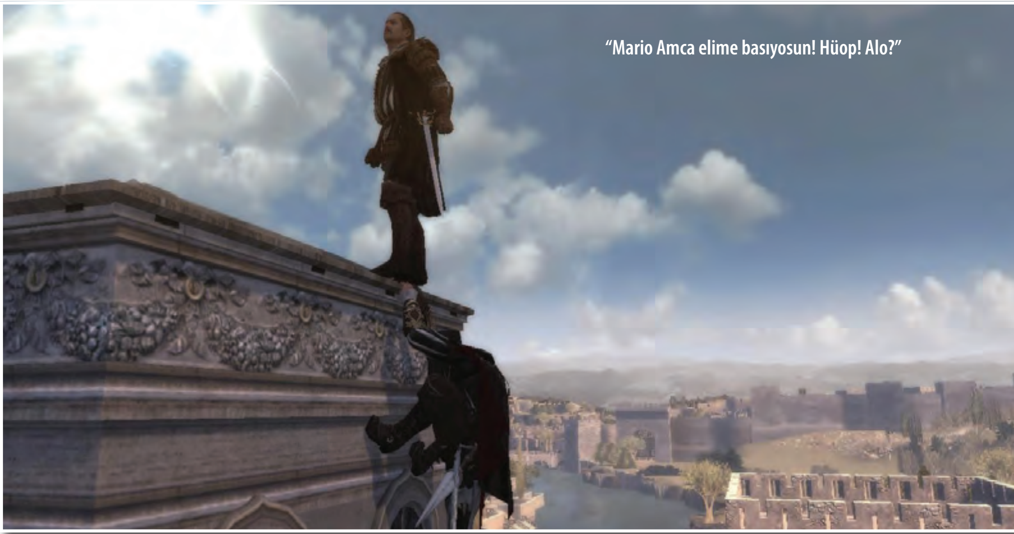


NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Kurgunun tarihî dokuyla harmanlanışı ✔ Görev ve oyun tarzı çeşitliliği ✔ VR bölümleri ✔ Özgün multiplayer ✖ Fazla kolay savaş sistemi ✖ Ara sahneleri tek tuşla geçememek



Uç uç Lucy'cik, Desmond sana terlik pabuç alacak!



"Mario Amca elime basıyosun! Hüop! Alo?"

Fazla nazlanmadan pürüzsüz çalışan oyunun, bütün indirilebilir içeriğiyle PC'mize teşrif etmesi çok güzel

KAPÜŞONUN ALTINDAKİ İNEK

Aslında tek amacım Sinan'ın Aralık 2010 incelemesindeki aynı isimli kutuya nazire yapmaktı. Resimdeki sevimli amcayı ise hiç tanımıyorum, korkarım sonsuza kadar isimsiz bir kahraman olarak kalacak.



Beygirlerin gürültüsünü bir yana bırakırsak, aslında genel görev tasarımında gizliliğe doğru bir kaymadan söz edilebilir. Brotherhood, önceki oyunlara nazaran kör dövüşü yerine sessiz ve derinden gitmeyi tercih edeceğimiz birçok durumla karşılaştırıyor bizi.

Her açık dünya oyunu gibi AC:BH da yan görevler açısından zengin. Ana hikâyeden sapıp saatlerce kayıp hazineler peşinde koşabilir, suikast kontratlarıyla sicilinize sabıka üstüne sabıka işleyebilirsiniz. Çeşitli loncalardan görev alıp onlarla yakınlık seviyenizi yükseltebilir, televole muhabirleri sorduğunda gururla "seviyeli bir ilişkimiz var" cevabını verebilirsiniz. Dünyayı keşfetmek bile kendi içinde bir görev aslında. Colosseum gibi tarihi yapıları arşınlayabilir ya da bir kuleye koala gibi yapışıp güzel Roma'yı dinleyebilirsiniz, gözleriniz kapalı…

VR görevleri başlı başına bir oyun. *Metal Gear: Solid* hatıralarımı canlandıran bu sanal gerçeklik alıştırmaları, Roma topraklarında vereceğiniz yaşam mücadelesi için yeteneklerinizi keskinleştiriyor.

Sons of Romulus gibi silahsız aksiyon ağırlıklı bölümlerse oyun hızı ve oynanış tarzında değişim yaratıyor ve sıkılmayı imkânsız hale getiriyor.

Oyun hayli uzun sayılır fakat buna rağmen bittiğinde doyamayıp surat asacağınızdan eminim. Titremesin o alt dudak. Zira *tam uyum* motivasyonu ile görev çeşitliliği birleştiğinde ortaya hayli yüksek bir tekrar oynanabilirlik çıkıyor.

MULTIPLAYER'DA İLK TANGO

Seride ilk kez denenen çok oyunculu ortam hoş bir sunumla açılıyor. Templars teşkilatının modern zaman uzantısı Abstergo şirketinde görevli ajanlarız. Animus cihazlarına bağlanıp Rönenans Çağı tapınak şövalyelerinin anılarını canlandırıyoruz. Bir tür av simulasyonunda yaptığımız bu Assassin enseleme antrenmanları oyunun multiplayer modlarını oluşturuyor.

Avladığımız rakipler üzerinden puan biriktiriyoruz. Topladığımız deneyimle yeni rütbeler ve hünerler elde ediyoruz. Taktiksel derinlik her yeni açılan yetenekle artıyor. Avımızdan kazandığımız deneyim, rakibimizi nasıl hakladığımıza göre değişiyor. Akrobatik ya da sessiz bir suikast, "bodozlama" bir saldırıdan çok daha fazla puan kazandırıyor. Kanımca bu çok yerinde bir uygulama. Oldum olası hiç hazzetmediğim frag cümbüşü kavramı tuzla buz oluyor; eli çabuk olanın değil gerçek bir suikastçının sezi ve güdülerine sahip olanın başarılı olduğu bir yapı çıkıyor ortaya.

Buradaki modları daha önce Sinan etraflıca aktardığından ben tekrar değinmiyorum. Sadece favori modumun Advanced Wanted olduğunu söyleyebilirim. Bu modda diğerlerine kıyasla çok daha fazla gerilim var; renk vermemek, gözlemlemek ve sabretmek zorundasınız, tıpkı gerçek bir suikastçı gibi...

ELİ YÜZÜ DÜZGÜN

Önceki oyunlara göre görsellik ciddi aşama kaydetmiş. Özellikle maksimum grafik ayarında oynadığınızda alınan mesafeyi fark ediyorsunuz. Kaplamaların kalitesi ve kostüm tasarımlarındaki detay seviyesi göz dolduruyor. Üşenmedim, daha oyunun başında Sistine Chapel'deki kardinalleri ve San Pietro bazilikasındaki pembişler giyinmiş rahipleri tek tek inceledim. Birbirinin aynısı iki surata rastlamamak içimi ferahlattı. Sistine Chapel'in duvarlarına nakışlanmış freskler ve yükseklerdeki tablolar, bazilikanın avlusundan havalanan güvercinler… Daha beşinci dakikada görsel notu verdim, oyunun geri kalanı da sağolsun bu konuda beni haksız çıkarmadı.

PC grafiklerinin konsol sürümünden hiçbir eksiği olmadığını rahatlıkla söyleyebilirim. Daha yüksek çözünürlüğün nimetlerinden de ayrıca istifade ediyoruz. Buna rağmen grafiklerin bugün için bir PC'nin sınırlarını zorladığını iddia etmek güç.

Brotherhood'daki OST oyun dışında da dinlenebilecek kadar kaliteli. Müzikler aksiyona tam uyumlu. Yer yer beylik repliklere rastlasak da seslendirme oldukça sağlam. Atınızla konuşmanız, kiremit sesleri, cırcır böcekleri… Hepsi ayrı güzel.

Oynanışın ve arayüzün hiç de konsoldan "devşirilmiş" bir görünümü yok. PC'de çok doğal duruyor. Kontroller konforlu. Menüler oldukça kullanışlı; serinin sıkı takipçilerini ve tarih meraklılarını oyun içinde ve veri tabanındaki bilgi hazinesinde rahatça gezdiriyor.

Mütevazi bir donanımla bile fazla nazlanmadan pürüzsüz çalışan oyunun, konsol sürümüne çıkan bütün indirilebilir içeriğiyle PC'mize teşrif etmesi çok güzel. Onu iyi ağırlamak için PC'mizin en manzaralı yerinde mükellef bir sofra kurmak ise boynumuzun borcu.

→ **Tür:** Aksiyon / Macera → **Yapım:** Ubisoft Montreal → **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 79,90TL
→ **Dijital İndirme:** Steam (49,99$) → **Yaş Sınırı:** 17+ → **Dahası İçin:** http://bit.ly/hvm5MG

Assassin's Creed Brotherhood



>

Assassin's Creed II



>

Assassin's Creed I



Mart kedisi Ezio, damdan dama geziyo.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



Bir ırkın, bir savaşın, bir kurtuluşun değil... tek bir adamın hikâyesi... -ERCE GÜVEN

DRAGON AGE II

Hawke'ın hikâyesi Dragon Age 2. Şampiyon'un hikâyesi... Ferelden'i kasıp kavuran Blight'tan canını kurtarabilenlerin, bir gün fazladan nefes alabilmek için evlerini, ömürleri boyunca uğruna çalıştıkları şeyleri geride bırakanların hikâyesi. Kirkwall denen şehrin duvarları arasındaki türlü entrikaların, yükselme mücadelelerinin ve bu uğurda verilen kayıpların hikâyesi Dragon Age 2.

İlk oyun bizi Ferelden'le, Blight felaketiyle ve ona karşı mücadele eden Grey Warden'larla özdeşleştirirken çok büyük bir şeyin parçası olmamızı sağlamıştı. Dragon Age 2 bizi o karmaşadan çekip çıkarıyor. Büyük şeyler kadar dikkate alınmayacak kadar küçük şeylerin, tek bir insanın bile ne kadar önemli olduğunu gösteriyor. Tek bir adamın ailesini Darkspawn katliamından kurtarmak için çıktığı yolda "Şampiyon" ünvanını nasıl aldığını anlatıyor Dragon Age 2. Ve ufak pürüzler olsa da bunu iyi başarıyor...



Hocam adın "Olgun Ejderha" ama hiç de öyle davranmıyorsun. Konuşarak anlaşalım dedik hemen püskürdün üzerimize! Yaşından başından utan!

Dragon Age 2'yi uzun yıllardır bekliyorduk... Hayır, beklemiyorduk. Hatta fena halde şaşırdık Bioware oyunu duyurduğunda. İlk oyunun üzerinden bir yıl bile geçmemişti ki Dragon Age 2 açıklaması ve ardından gelen ilk trailer'la yerimizde şöyle bir salladı bizi Bioware. Ama işte o an, bir şeylerin ters gidebileceğini hissettiğimiz ilk andı. Hiç Bioware'e göre bir şey değildi bu. Yahu ilk oyunun adını duyduktan sonraki dört yıl ne bir şey duyduk ne de gördük. Ama serinin ikinci oyunu o kadar hızla girdi ki hayatımıza ister istemez kafamızda "EA" ampulünün yanmasına sebep oldu.

Neyse ki oyunun daha ilk başlarında o ampule öyle bir kılıç darbesi indirdim ki bir daha yanmak bir yana kafamın üzerinde görünmeye bile cesaret edemedi. Aslında bilerek de indirmedim o darbeyi, her şey o kadar hızlı başladı ki! Bir anda karşımda onlarca Darkspawn buldum. Daha "ne oluyoruz" demeden üzerime çullandılar. Ailemi korumak için mi yoksa sadece Darkspawn'ların o leş kokulu bedenlerini yere sermek için mi ileri atıldım bilemiyorum. Ama her şey birkaç saniye içinde oldu... En son hatırladığım şey o dev gibi Ogre'nin üzerime koştuğu ve kafasında kocaman bir delikle yere yığıldığı...

ABARTTIM MI ACABA?

Aslında tam olarak böyle olmadı galiba. Kusura bakmayın kafam pek yerinde değil. Hep bu Varric yüzünden! Kafamı olur olmaz şeylerle dolduruyor. Neyin gerçek neyin zihnimin bana bir oyunu olduğunu ayırt edemiyorum bazen. Neyse, bırakayım da hikâyeyi size kendisi anlatsın, ben de başka şeylerden bahsedeyim. Zaten konuşmaktan daha iyi yaptığı bir şey olduğunu sanmıyorum kendisinin.

Dragon Age 2, Ejderha takvimine göre 9:30 ylında başlıyor ve ikisi giriş ve kapanış olmak üzere beş bölümde 10 yıllık bir süreci kapsıyor. İlk oyunun aksine öyle dev gibi bir kıtada geçmiyor Dragon Age 2, daha dar bir alanda Blight'tan kaçan herkesin sığınmaya çalıştığı Kirkwall şehrini merkez alıyor. Sürekli olarak şehir içinde dolaşıyor, şehrin sınırlarının hemen dışındaki tehlikeli arazilerde belanızı arıyor ve gece gündüz demeden sizi "Şampiyon" yapacak yolda ilerliyorsunuz.

Evet, gece gündüz demeden ilerliyorsunuz çünkü şehrin sağı solu belli olmuyor. Güneşin parlattığı kaldırım taşları üzerinde dolaşmaya cesaret edemeyen haydutlar geceleri çıkmaz sokakları mesken edinebiliyorlar. Ayrıca biz de milletin evine yapacağımız baskınlar için gün ışığını pek tercih etmiyoruz. Bu durumda geceyle gündüzün birbirinden ayrılması gerekiyor. Ama bu değişim dinamik olarak gerçekleşmiyor oyunda. Nispeten saçma bir şekilde haritadan yapıyoruz seçimimizi ki RYO oynuyoruz kardeşim; evimize gidip uyusak olmuyor mu? Yuh yani!

Neyse önceki paragrafın üzerine uyudum kalktım sakinleştim yine. Tabii benim haritam yok öyle tıklayıp gece vakti yatak odasına gideyim, tıklayıp gün ağarırken işte olayım. Normal varlıklar olarak uyuyoruz biz, yürüyoruz falan gideceğimiz yere. Neyse... Yeniden sarmadan başka bir şeylerden bahsedelim.



Mümkünse bu eleman bana kafa atmasın. Kılıç savursun, bıçaklasın, yayıyla delik deşik etsin ama kafa atmasın.

BEN OLSAM

Ben olsam Dragon Age 2'yi bu kadar aceleye getirmezdim. Hoş hepimiz EA çatısı altına girdikten sonra Bioware'in etinden, sütünden, derisinden, böbreğinden faydalanılacağını biliyorduk ama bu sefer işin suyu çıktı biraz.
Hani bir nevi "kopya koruması" olan ilk gün indirilebilir içeriklerini anlıyorum da oyunun yüksek çözünürlüklü kaplamalarını DVD'ye koyamamış olmalarını aklım almıyor. Oldu olacak hiç fiziksel kopya yapmayın biz gidip dijital olarak satın alalım oyunu.
Bir de "Bakın biz oyunu çıkardık ama mevcut sürücülerle oyun iyi çalışmıyor, ahanda beta sürücülerin linkleri burda, kolay gelsin!" mantığı da beni biraz bozdu.
Bioware seni hâlâ çok seviyorum ama kulağını biraz çekmek gerekiyor sanırım.

İNSAN OLUN ÖNCE!

Tabii ya, insan olun önce... Öyle cüce olayım, elf olayım demeyin sakın. Yoksa zaten Dragon Age 2'yi oynayamayacaksınız demektir. Ama erkek ya da kadın olabiliyorsunuz. Cinsiyetinizi ya da sanal dünyadaki tercihlerinizi bilemiyorum ama bu da bir şeydir.

Cinsiyetinizi belirledikten sonra klâsik yüz göz değiştirme işine girişiyoruz. Eğer bu kısımla uğraşmak istemezseniz önceden belirlenmiş birkaç şablon üzerinde çalışabilir ya da oyunun videolarında gördüğünüz "gerçek" Hawke kılığına bürünebilirsiniz. Sonrasında yapacağımız iş ise karakter sınıfını seçmek. İlk oyundan hatırlayacağımız sınıflar Dragon Age 2'de de korunmuş durumda. Yani warrior, mage ya da rogue olarak oyuna başlayabilirsiniz. Daha sonrasında karakterlerimiz alt sınıflara ayrılacaklar ilk oyunda olduğu gibi. Ve yine Awakening genişleme paketi öncesindeki Origins'de yaptığımız gibi iki tane alt sınıf seçebileceğiz her bir karakterimiz için.
Savaşçıların temel özelliği tank ya da damage dealer rollerini üstlenebiliyor olmaları. Sağlıkları ve dayanıklıkları çok iyi olan bu sınıfın iki elle kullanılan büyük kılıçları ustaca kullanmak gibi de bir maharetleri var. Ayrıca tek el kılıç ve kalkan ikilisiyle de oldukça iyi işler çıkarabiliyorlar.

Rogue'lar ekibin olmazsa olmazlarından çünkü oyun içerisinde bulacağınız tonla sandığı açmak için onlara ihtiyacınız var. Yaylarla oldukça iyi işler çıkarıyorlar ama rogue'ları belki de en eğlenceli sınıf kılan özellikleri iki ellerine aldıkları kılıçlarla düşmanları doğrama konusundaki ustalıkları.

Büyücü milletiyse hep aynı. Ateş topu atsın, milleti buza bulasın, korkutup kaçırsın... Hep aynı bildiğimiz hareketler. Ama bu adamlar olmadan da olmu-



Karakterlerin yüzlerindeki detayı gördükten sonra oyunun görsel anlamda kat ettiği yolu daha iyi anlıyorsunuz.



Hawke çabuk eve gel! Üstünü başını batırmışsın yine kerata!

Ailemi korumak için mi yoksa Darkspawn'ların o leş kokulu bedenlerini yere sermek için mi ileri atıldım bilemiyorum. Her şey birkaç saniye içinde oldu. Son hatırladığım, o dev gibi Ogre'nin üzerime koştuğu ve kafasında kocaman bir delikle yere yığıldığı...

DLC

Black Emporium
İlk gün DLC'si dediğin de böyle olur işte. Hep diyorum ya bu DLC işi Bioware'in kopya koruması oldu diye. Black Emporium kocaman bir dükkandan başka bir şey değil. Ama içinde satılan mallar nedeniyle mutlaka edinilmesi gereken bir içerik sunuyor size.

Bir de tipinizi değiştirebiliyorsunuz enteresan bir şekilde. Sihirli ayna gibi bir şeye bakıp ufak çapta bir estetik ameliyat geçirmesniz olasılık dahilinde Black Emporium'da.

Exiled Prince
Exiled Prince oyuna ekibinize alabileceğiniz yeni bir karakter (rogue) ve onunla tanışıp, dostluğunuzu ilerleteceğiniz bir görev zinciri ekliyor. Bu içerik de aynı Black Emporium'da olduğu gibi oyunu alan herkese Bioware tarafından ücretsiz veriliyor. Black Emporium'dan daha eğlenceli olduğu kesin ama fayda konusunda BE'nin gerisinde kalıyor.

yor. İyileştirme özellikleri bile yetiyor yanınızda en az bir tane dolaştırmak için. Ama iki tane olduklarında savaş ortamlarını tam anlamıyla panayır yerine çeviriyorlar ki denemenizi şiddetle tavsiye ederim.

YALINLAŞTIRILMIŞ RYO

Yalnız burada çok önemli bir ayrıntı var. İlk oyunda hangi ırkı seçtiğiniz çok fark etmiyordu çünkü ekibinize aldığınız adamlarınızın herhangi birini seçip o sınıfın oynanışına duyduğunuz açlığı tam olarak giderebiliyordunuz. Ama Dragon Age 2'de durum biraz farklı. Ne yazık ki envanter sisteminde yapılan "iyileştirme" sonucunda ana karakteriniz dışındaki karakterler üzerindeki hakimiyetiniz azalıyor ve bunun sonucunda da Hawke'ı savaşçı yaptıktan sonra büyücülerinizden birinin kontrolünü alıp %100 verimlilikle oyunun tadına varamıyorsunuz.

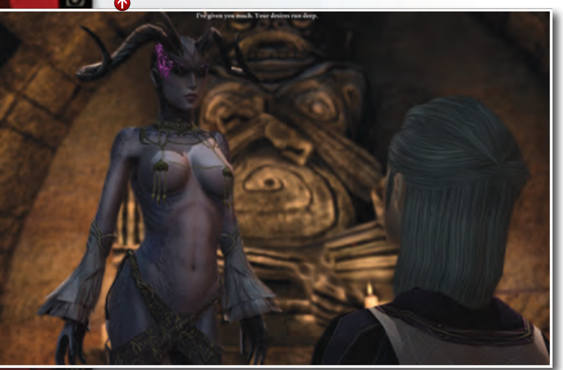
Durum şundan ibaret, oyundaki tüm zırhlar sadece ana karakterinize uygun. Çünkü diğer karakterlerinizin miğfer, zırh, ayakkabı ve eldiven alanlarını kullanamıyorsunuz. Bunun yerine her birinin kendi "geliştirilebilir" zırhı var. Dört farklı seviyeye sahip bu zırhları geliştirmek için satıcıları oyunun farklı zaman dilimlerinde ziyaret edip ilgili geliştirmeleri satın almanız gerekiyor.

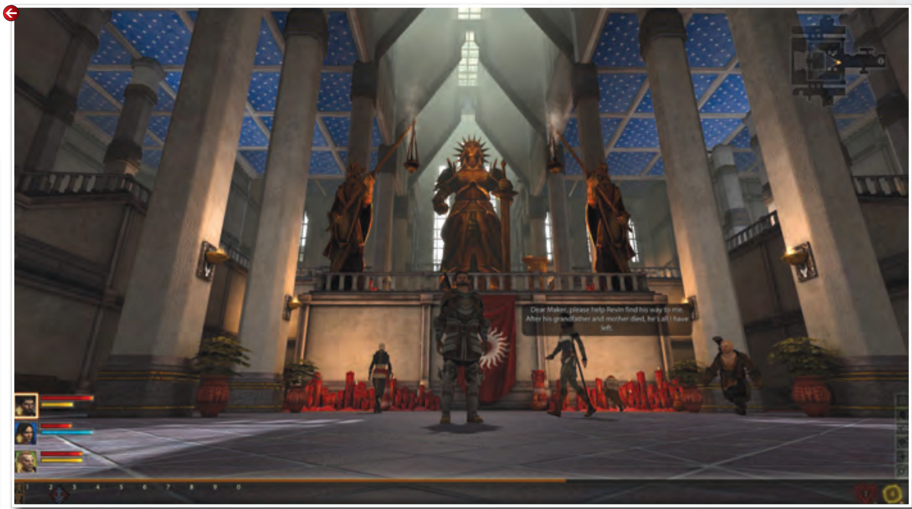
Bu durum hem yan karakterler üzerindeki kontrolünüzü azaltıyor, hem de biraz önce söylediğim gibi ana karakter seçimini daha önemli hale getiriyor. Ama bir başka bakış açısından bakıldığında, mikro yönetimi daha alt bir seviyeye indirmesi açısından oyunun ilerleyişini hızlandırdığını söyleyebiliriz ki eminim bu özelliği beğenenler olacaktır. Ama RYO dediğinde envanter karışık olmalı. Onlarca ganimet bulmalı, hangisini kime vereceğimi düşünmeliyim. İşin zevki de burada zaten. Varsın RYO'lar o kadar da hızlı oynanmasın. Hız istediğimde gider God of War falan oynarım zaten ben. Deathspank'in bile envanter sistemi daha zengindi, o kadar yani :)

Mikro yönetimin azalması sadece envanterle sınırlı

Bak tam heykel pozu verdim haa! Benim de bi tane dikersiniz artık şu köşeye.

Demon'da olsalar adında "Desire" geçen varlıkları seviyoruz. En azından ben seviyorum ve sanırım oyun oynamaya bir süre ara verme zamanım gelmiş.





kalmıyor oyunda. Sevgili crafting sistemimiz de tamamen oyundan çıkarılmış durumda, en azından bildiğimiz anlamdaki crafting sistemi. Artık sağdan soldan mal toplamak, satıcılardan gerekli materyalleri satın almak zorunda değilsiniz. İksir mi lazım ısmarlayın bakkalın çırağı kapınıza getirsin. Zehir mi gerekti, söyleyin çocuk bir tur daha atıversin. Tamam, ben önceki crafting sistemini de sevmemiştim. Özellikle Rune hazırlamadaki "10 tane küçük 5 orta boy eder, onları birleştirirsin 2 büyük boy alır oradan da 1 eksta büyüğüne ulaşırsın" yapısına fena halde sinir olmuştum. Ama bu sefer de olayın suyu çıkmış. Oyun sırasında çeşitli yerlerden iksir, zehir gibi ürünlerin materyallerini buluyorsunuz. "Ismarlama" ekranı size diyor ki, "oyunda 8 tane Deathroot var, sen de şu ana kadar 3 tanesini buldun". Eğer gerekli tariflere sahipseniz 3 Deathroot gererektiren iksirlerden paranız yettiğince alabilirsiniz. Materyallerinizde herhangi bir azalma olmaz. Kısacası altınınız varsa dünya size güzel arkadaşlar...

BUTTON MASH!

Gerçekten de altınınız varsa her şey daha bir güzel oluyor. Çünkü paranız varsa oyunun başından itibaren devasa kılıçlar ve ölüm kılan asalar gibi güçlü silahları almanız mümkün. Bu sayede oyunun zevkini epey bir katletmeniz de olası. Hoş Bioware sağolsun bu işi sizin için yapıyor ve oyunu tanıtmak ya da farklı mağazalardaki satışını arttırmak için sunduğu "Bonus" eşyalar sayesinde Kirkwall'a ayak basar basmaz tek kişilik orduya dönüşmenizi sağlıyor.

"Tek kişilik ordu" derken şaka yapmıyorum bu arada. Sırf denemek için ekibimi kurmadan çıktığım birkaç görevi başarıyla bitirebilmiş olmam ciddi bir hayal kırıklığıydı benim için. Tabii burada "normal" zorluk seviyesinden bahsediyorum. Biraz mücadele isteyenler "zor", adam akıllı bir deneyim yaşamak isteyenler "kabus" modunda oynamalılar oyunu.

Artık taktik kameramız bile yok! "Ne demek yok?" diye sormayın işte, yok... Bioware bu tarz bir RYO oynamak için böyle bir kameraya ihtiyacımız olmadığını karar vermiş yaptığı tonla RYO'dan sonra. Ve bence tarihinin en saçma kararlarından birinin altına imzasını atmış.

Oyun çıkmadan önce yapılan açıklamalarda önce taktiksel kameranın konsollarda olmayacağını ama PC sürümünde olacağını duymuştuk. Sonra dediler ki "offf offf öyle bir kamera sistemi geliştirdik ki taktiksel kamerayı aramayacaksınız bile!". Yani klâsik "kazın ayağı" geyiğime girmemek için zor tutuyorum kendimi. Taktiksel kamera olmadan düşmanın göbeğine ateş topu atmaktan keyif almıyorum kardeşim ben, bu kadar basit! Strateji geliştiremiyorum çünkü herkes kucak kucağa oluyor kalabalık savaşlarda. Kamera istediğim kadar uzaklaşmıyor ve ben de en doğru saldırı noktasını bulmak için bir o adama bir bu adama atlamak zorunda kalıyorum. Ama savaş başlar başlamaz da neden taktik kamerasına gerek kalmadığını anlıyorum. Çünkü üzerime akın eden Darkspawn'ların ortasına indirdiğim bir ateş yağmuru sonrasında savaş başlamadan bitiyor.

Ateş yağmuru yetmediyse savaşçımın yeteneklerini atadığım kısayol tuşlarına deliler gibi basmaya başlıyorum. Ama öyle şunu mu yapsam bunu mu yapsam diye düşünmeden, sırasıyla... 1-2-3-4-5-6-7-8... Biraz bekle ki cooldown sona ersin... 1-2-3-4-5-6-7-8...

Acı ama gerçek... Bioware'in yeni RYO'sunda çoğu zaman savaşlar bundan ibaret...

"Çoğu zaman" diyorum çünkü bazı istisnai durumlar da var. Bazı "Boss" dövüşleri inanılmaz eğlenceli ve MMO raid boss'larını andırıyor. Resmen phase'lere bölünmüş dövüşlerden bahsediyorum burada. Taktik uygulamanız gereken, add'lerin spawn olduğu, özel saldırılardan kaçınmak için uygun pozisyon aldığınız dövüşler bunlar. Keşke bu savaşlardan daha fazla olsaydı oyunda. Gerçekten oyunun en eğlenceli, en zorlayıcı ve tatmin edici savaşları onlar.

VS

Dragon Age: Origins'i Oynayan Biri Olarak

Dragon Age 2 bana oldukça basit geldi. Karakter yaratımından itibaren başlayan ve ardı arkası kesilmeyen bir basitlik bu. Envanter yönetimi, crafting sistemi, kamera kullanımı, savaşlar... Her şey ama her şey bu basitlikten payına düşeni almış durumda.

Oyunun koskoca bir kıta yerine bir şehrin etrafına hapsedilmiş olması da o "epik" havanın biraz da olsa kaçmasına sebep olmuş. İlk oyunda oradan oraya dolaşmak, farklı yerler görmek, değişik şeyler keşfetmek daha bir etkileyiciydi sanki.

Bir de oyunun iyice Mass Effect'leştirilmiş olması can sıkıcı. Yani gamepad'le adam kesicez diye oyunun bu kadar düz bir savaş sistemine geçmiş olması inanılmaz. Hele ki ilk oyundaki o savaş derinliğinden sonra insanın geri dönüp Dragon Age: Origins'i tekrar tekrar oynayası geliyor.

Dragon Age: Origins'i Oynamamış Olsaydım

Dragon Age 2'ye öyle bir dalardım ki bitirmeden yerimden kalkmazdım. Mass Effect'i de çok sevmiştim zaten ben. O oyun en baştan konsol RYO'su olarak tasarlanmıştı. Hem X360'da hem PC'de defalarca oynadım ve inanılmaz zevk aldım. Dragon Age 2'ye de bu açıdan baksaydım karşımda, aksiyonu dozu yüksek, kolay öğrenilen, basit oynanışa sahip canavar gibi bir RYO olurdu.

Özellikle envanter sistemi hoşuma giderdi mesela... Her ne kadar eğlenceli olsa da bir süre sonra angarya haline gelen, "Hah, yeni bir zırh buldum. Şimdi esas oğlanın zırhını alıp yancı elemana vereyim, onun zırhını alıp diğer adamıma giydireyim. Ondan çıkanı kaça satarım bir bakayım, olmazsa diğer adamlardan birine verip ucuz olanı satarım." yapısı ortadan kalkmış oluyor bu sistemde.

Bir de savaş olayına hasta olurdum. Pat küt dalıyorsun işte onlarca adama, bundan keyifli şey mi olur. Bildiğin Diablo stili girişiyorsun onlarca Darkspawn'a... Ne taktik kamerasıyla uğraşmak var ne başka bir şey....



3 Kahraman arasındaki farkı bulun. Ufak bir ipucu, birinde bir şey eksik gibi.



Elemanın bacağı kadar bile boyumun olmaması biraz üzdü beni açıkçası.





Oyuna boşuna Dragon Age demiyorlar!

HEPİMİZ KARDEŞİZ!

Ya da kardeş olsak bile biraz farklı olurduk herhalde birbirimizden. Dragon Age 2'nin yetenek ağaçlarını gördüğümde ilk düşündüğüm şey bu oldu. Yahu herkes birbirine benziyor be. Bir de işin saçma tarafı, neden istediğim büyücüyü healer yapamıyorum ki ben? Sanki WoW oynuyoruz yahu! Koskoca oyunda bir tanecik "resurrection" adamım var savaş sırasında. Eğer o adama gıcık oluyorsam tüm savaşları adamlarımı diriltme lüksünden yoksun olarak oynamak zorundayım. Ee hani RYO'nun özünde serbestlik vardı, özelleştirilebilirlik vardı, kişiye özel oyun deneyimi vardı? RYO'lardaki özgürlük hissi ne zamandan beri 10 ana görevin yanında sunulan 110 yan görevi yapmak ya da yapmamakla sınırlı oldu?

Hangi Platform

Açıkçası PC ve konsollara aynı anda çıkan oyunlar için genelde hep aynı şeyi söylerim: E tabii ki PC! Hele bir de söz ettiğimiz oyun bir RYO ise kaçınılmaz olarak PC'yi tavsiye ediyorum.
Dragon Age 2'yi hem PC'de hem de PS3'de oynama fırsatı buldum. Kontroller oldukça kolaylaştırıldığı için PS3'de oynanış açısından pek bir sorun yok. Hoş tabii ki de bir RYO'yu fare ve klavyeyle oynamanın yerini hiçbir şey tutamaz ama gamepad de fena bir yöntem değil Hawke'ı ordan oraya koşturmak için. Ama o yükleme süreleri yok mu, deli ediyor adamı. Bir de şu sonradan sunulan yüksek çözünürlüklü kaplamalar var ya, PS3'de yok işte onlar :)
Sonuç olarak PCCCCiiiyeeehh diyorum.

Karakterlerin yetenek ağaçlarının daha basite indirgenmiş olması bir yanda sanki bazı karakterler için seçeceğiniz yol sizin için önceden belirlenmiş gibi. Örneğin Varric'in sevgili tatar yayı Bianca'yla yapabildiği o kadar güzel şeyler var ki, yetenek puanlarınızın çoğunu o bölüme yatırmayı kendinize bir borç biliyorsunuz. Ya da yine Varric'in tüm sandıkları açabilmesini istiyorsanız geliştirme puanlarınızın hepsini adamın kurnazlığına yatırmak durumunda kalıyorsunuz. Çünkü artık Lockpick için ilk oyundaki gibi bir "Beceri" seti yok. Her şey adamınızın gücüyle, dayanıklılığıyla, zekâsıyla, kurnazlığıyla ve bunun gibi birkaç özelliğiyle alakalı.

BU KADAR MI KÖTÜ?

Değil tabii ki de. Her şey kötü değil. Hâlâ oyunun başından kalkamamanızı sağlayacak birçok şey var oyunda. Bir defa ne derseniz diyin oyunun adı Dragon Age. Her şey tanıdık geliyor. Ve size bir yıl aradan sonra evinize dönmüş hissini veriyor. Hani uzun süre bir arkadaşınızı görmezsiniz ama bir araya geldiğiniz ilk an sanki aradan hiç zaman geçmemiş gibi hissedersiniz ya, oyunun verdiği his aynen bu.

Ama bu sefer daha güzel, daha alımlı. Özellikle karakter modelleri ilk oyunun çok ötesinde. Grafikler daha renkli, daha çarpıcı ama klostrofobik. Eminim birçoğunuz Neverwinter Nights'ı hatırlıyorsunuzdur. NWN'de açık alana mı çıktık yoksa leş kokulu bir mağaranın en dibinde miyiz belli değildi. Çünkü açık arazilerde bile "kapalı alan" hissi vardı. Dragon Age 2'de durum o kadar vahim değil ama yine de bir "sıkışmışlık" hissi var bölümlerde. Bir de Bioware'in özellikle Mass Effect serisiyle sıkça eleştirildiği "kopyala & yapıştır" olayının son raddesi var oyunda. Ben diyeyim üç siz diyin beş ev şekli falan var sanırım koskoca oyunda. Her girdiğiniz yer aynı. Ama ne mutlu bize ki Mass Effect'ten farklı olarak bu sefer arada sırada farklı kapıları kapatıp evin içinde farklı yollardan ilerlemenizi sağlamış Bioware.

Hep deriz, RYO demek grafik demek değildir. Bu söyleme ve birbirinin aynısı mekanlara rağmen Dragon Age 2 güzel görünen bir oyun. Ama bir şartla: Oyunu DX11 destekli güçlü bir ekran kartıyla ve "Very High" kaplama paketiyle birlikte oynamak. Bunun dışındaki ayarlar da fena değil ama arada çok ciddi bir farkın olduğunu söyleyebilirim. Eğer en iyi kaplamaları kullanmazsanız grafiklerin ilk oyundan daha geride olduğu yanılgısına kapılabilirsiniz.

Savaşın en kızıştığı anlarda kana susamış Darkspawn'ların yüzlerindeki o ürkütücü ifadeyi, Desire Demon'ların cezbedici vücutlarını, Ejderha'ların güneş ışığında parıldayan pullarını bu yüksek ayarlarda bir kez gördüğünüzde oyunun görsel güzelliği konusunda aklınızda hiçbir şüphe kalmıyor. Tabii bu görsel güzellik benzer derecede ses efektleriyle ve yine son derece güzel hazırlanmış müziklerle taçlandırılıyor. Hatırlarım da Dragon Age: Origins'in açılış ekranında dakikalarca durur sadece müzikleri dinlerdim. Dragon Age 2'de de aynı şeyi yapmamanız için hiçbir sebep yok.



Hadi oturmaya mı geldik diycem ama tavernanın alayı ayakta zaten... Tey tey teyyy...

Bu eleman çok pis giriyor haberiniz olsun. Karşılaştığımda ne demek istediğimi daha iyi anlayacaksınız.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Karakter odaklı hikâye ✔ Bol miktarda görev ✔ Blight'ın göbeğinde kalmayanların neler yaptığını görmek için iyi bir fırsat ✔ Witcher'dan bile iyi aksiyon sahneleri ✖ DA1'e göre çok daha basit oynanış ✖ Klostrofobi hissi yaratan mekanlar ✖ Mikro yönetimin gereğinden fazla azaltılmış olması

DA2'nin yetenek ağaçları ilk oyuna göre daha basit anlaşılır olmuş. Ya da kısaca daha basit olmuş da diyebiliriz.





Teyzeyi bir yerden gözünüz ısırıyor mu?

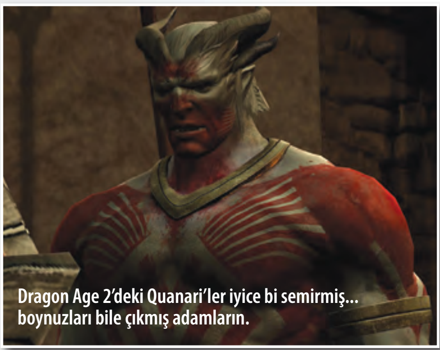
Açıkçası ben etrafınızda konuşulanların, oradan oraya koştururken ekibiniz içinde dönen ufak sohbetlerin bu kadar önemli olduğu bir başka Bioware oyunu oynamamıştım. En azından bu konuda Bioware'e bir kez daha şapka çıkarabiliriz.

AMAN TANRIM! KONUŞABİLİYORUM!

İlk oyundaki dilsiz Grey Warden değiliz artık. Her türlü sohbetin içerisine dalıyor bolca laf sarf ediyoruz. Bunu da Mass Effect'le hayatımıza giren diyalog tekerleği benzeri bir sistemle yapıyoruz. Hoş muhtemelen bu sistem hafiften aptal ya da RYO'nun rol yapma kısmıyla ilgilenmeyenler için tasarlanmış gibi. Ne dediğinizi okumanıza bile gerek yok. Güzel bir şey mi söylüyorsunuz, karşınızdakinin kafasını mı kırmak istiyorsunuz sadece seçeneğin simgesine bakarak anlayabilirsiniz. Ama dikkatli olun karambolde kalp simgesini ıskalayıp karşınızdaki yağız delikanlıya zarf atmayın.

Yani istiyorsanız atın tabii ben orasına karışamam. Çünkü fark edeceğiniz gibi oyunda herkese sulanabiliyoruz. Erkek, dişi fark etmiyor. Hani anlıyorum tercih bize bırakılmış da neden tüm ekip arkadaşlarımızda açık bir biseksüellik durumu var onu kestirebilmiş değilim. Nasıl bir karizmaya sahipsek artık :)

Tabii bu işler hemen pat diye olmuyor. Tüm Bioware oyunlarında gördüğümüz yakınlık kurma olayı Dragon Age 2'de de var. Hatırlarsanız bir önceki oyunda da bir ekip arkadaşınızla iyice yakınlaştığınızda adamların zekâsı, gücü, dayanıklılığı falan artıyordu mucizevi bir şekilde. Bu sefer farklı bir yaklaşım izlenmiş ve ekip arkadaşınızın size duyduğu sevgiye ya da nefrete göre kendine özel yetenek ağacında özel bir yeteneğin devreye girmesi sağlanmış. Yani sırf yeteneğini beğendiğiniz için bile arkadaşınıza sürekli laf sokmak isteyebilirsiniz.



Dragon Age 2'deki Quanari'ler iyice bi semirmiş... boynuzları bile çıkmış adamların.

ŞOK OLMAYA HAZIR OLUN

Dragon Age 2'nin ilk oyunu net şekilde geçtiği temel nokta, aldığınız bazı kararların oyun üzerindeki inanılmaz etkisi. Yani öyle zamanlar oluyor ki oyunda doğrudan !!!!!!! anı yaşıyorsunuz. Ve işin en cezbedici ve bir o kadar da korkutucu kısmı bu kararların bazılarını verdiğinizi bile fark etmiyor olmanız. Gerçeklerle yüzleştiğinizde suratınıza tokat gibi çarpan "Ne yaptım ben!" dedirten anlardan bahsediyorum.

Bunlar öyle sıradan kararlar değil. Kimsenin size gelip "şöyle mi olsun böyle mi" dediği şeyler hiç değil. Çünkü o durumlarda "ulan böyle yaptım ama bakalım karşıma ne çıkacak" diye kendinizi olası sonuçlara hazırlayabiliyorsunuz. Ama ansızın karşınıza çıkan ve yıkıcı sonuçlara sahip bazı dönüm noktaları Dragon Age 2'yi hikâyesel anlamda yine bir Bioware başyapıtı haline getiriyor. Açıkçası ben etrafınızda konuşulanların, oradan oraya koştururken ekibiniz içinde dönen ufak sohbetlerin bu kadar önemli olduğu bir başka Bioware oyunu oynamamıştım. En azından bu konuda Bioware'e bir kez daha şapka çıkarabiliriz.

BİR BAŞKA BAHARA...

Bioware ilk oyunu muhteşem kılan özelliklerin hepsini özellikle mi hiç sektirmeden oyundan çıkarmayı ya da basitleştirmeyi tercih etti inanın bilmiyorum. Bunun ne derece doğru bir karar olduğunun tek kanıtı satışlar olursa işimiz yaş demektir. Ama ne yazık ki her şey gelip paraya dayanıyor. Umalım da EA çatısı altındaki Bioware, Angry Birds RYO'su yapmaya kalkmasın. Bu aralar ondan fazla para basan oyun yok ne de olsa.

Bioware'in büyük umutlar bağladığı MMO'sunun çok başarılı olmasını istiyorum. Ama bunu ne bir başka MMO'ya ayırabilecek zamanım ne de öyle bir hevesim olduğu için söylemiyorum. Bol bol para kazan Bioware... Blizzard gibi sen de kendi "cash cow"unu yarat, sonrasında da bir daha asla kaliteden ödün verme. Biz seni böyle tanımadık çünkü.

Her ne kadar yine saatler boyu başından kalkmadan soluksuzca oynamış olsam da ilk defa bir Bioware oyununu oynarken "şu yan görevi es mi geçsem acaba" diye düşündüm. Yapmadım tabii orası ayrı konu ama sağlam bir Bioware fan'ı olan ben bile böyle düşündüysem, Bioware'in çekirdek oyuncu kitlesi yavaş yavaş firmadan soğumaya başlıyor demektir.

Dragon Age 2 daha rafine bir oyun. Daha hızlı bir oyun. Beklentiniz ve bakış açınıza göre birçok özelliğini iyileştirmiş ya da aksine daha kötüye götürmüş bir oyun. Hızlı, aksiyonu bol, zaman zaman çok eğlenceli... Karakter odaklı hikâyesi sayesinde karakterinizle daha fazla özdeşleşmenizi sağlayan, ama aynı yerde gereğinden fazla zaman geçirdiğiniz hissini yaratan bir oyun Dragon Age 2.

Tüm eleştirilerime rağmen "uzak durun" diyeceğim bir oyun değil. Ama Origins'i kenara itip tahta oturmak için gelmiş gibi de durmuyor. Daha çok kralın yanındaki daha alçak koltuğa oturmak ve büyük resmin bir parçası olmak için tasarlanmış gibi...

Dragon Age'in yıllardır hayalini kurduğunuz sevgili gibi olduğunu söylemiştim geçen yılki yazımda. Dragon Age 2'yse bu güzel sevgilinin pek de hazzetmediğiniz abisi gibi. Yani isteseniz de istemeseniz de onunla birlikte uzun zaman geçireceksiniz. Aynı benim yaptığım gibi...

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** Bioware → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 89.99 TL → **Dijital İndirme:** EA Store - Steam
→ **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** dragonage.bioware.com

Dragon Age



>

Dragon Age 2



>

Neverwinter Nights



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Daha basit, daha hızlı, bol aksiyonlu... Ama o hâlâ Dragon Age...

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



Watashi wa Seii Taishogun! Bum! Bum! Bum!

- TUĞBEK ÖLEK

Eğer otuz yaş üstü kuşaktansanız muhtemelen *Shogun*'u hatırlıyorsunuzdur. *Richard Chamberlain*'in İngiliz kaptan (Anjin-san) olarak Japonya'ya düşüşü ve Shogun'luğu ele geçirmeye çalışan Toranaga ile maceraları. Ne diziydi be, bütün mahalle, bütün sınıf hastasıydık. Eğer 25 yaş üstü kuşaktansanız da *Shogun* ismini duyunca *Total War* geliyor olmalı devamında. Bundan on sene önce strateji oyunları dünyasına taptaze bir nefes katan Shogun. Gerçek zamanlı strateji ile sıra tabanlı stratejinin aşk çocuğu. Hatırlıyorum da ilk oynadığımda ağzım nasıl da açık kalmıştı, kocaman bir ordu vardı ekranda, ilk defa görüyordum böyle bir şey. Gerçekten mi? Bütün bu askerler benim mi!?

O ilk oyunda askerler kâğıttandı ve yakından baktığınızda çapakları feci göze batardı ama bu etkilenmemize engel değildi. Yıllar geçtikçe *Total War* oyun dünyasında pek az görülen bir istikrarla geliştirdi kendini. Her bir yeni oyunla yeni şeyler ekledi seriye *Creative Assembly*. Kağıt askerler ete kemiğe, yüze büründü, canları pahasına savaşan bireyler haline geldi. Bizi Ortaçağa, Roma'ya, İskender'in, Napoleon'un seferlerine götürdü *Total War*. Ama ilk oyun *Shogun*'u hiç unutmadık. Küçük pencerelerde açılan kısa videolarında ninjamızın düşman generalini kesip kesemeyeceğini heyecanla izlediğimiz günler dün gibi aklımızda. Dün mü? On sene geçti yahu, tam on sene ve *Total War* dünya seferini tamamlayıp ilk göz ağrımız Japonya'ya, Shogun'un, klanların ülkesine, Sengoku çağına döndü.



Sengoku Jidai

Eyalet Savaşları Çağı yani Sengoku Jidai, Japon tarihinin en heyecanlı dönemlerinden biri. Bütün Japonya eyaletlerden oluşuyor ve her bir eyaleti yöneten bir klan ve onun başı olarak da bir Daimyo var. Daimyo bizdeki bildiğiniz derebeyi. Ancak bütün Daimyo'lar, Japonya'nın mutlak lideri konumunda olan ve imparatorun bile üzerinde yer alan Shogun'a sadıklar. Seii Taishogun, kısa ve yaygın haliyle Shogun ülkeyi yöneten askeri diktatör, yetkilerinin bir kısmını imparator ile paylaşsa da aslında bildiğiniz Japon Kralı adam. Ülkede en çok hangi klanın sözü geçiyor, başkent Kyoto'ya kim hükmediyorsa, o klanın Daimyo'su da kapıyor Shogun'luğu. On beşinci yüzyılda yönetimde olan Ashikaga Shogun'luğu zayıflamaya başlıyor. Doğal felaketler, Çin'le ticaretin sosyal hayatı etkilemesi, batılı tüccarların ilk defa Japon kıyılarına yanaşması ve onların getirdiği Hıristiyanlığın mevcut yaygın Budizm ile çatışması büyük bir değişim ve karmaşa getiriyor. Bu belirsizlik ortamında her bir Daimyo kendi etki alanını genişletmek derdinde, Ashikaga iktidarının ömrü uzun değil ama onun yerine geçecek, Japonya'yı birleştirip yönetecek olan kim?

Eğer tarih kitaplarına bakarsanız Oda Nobunaga, ardından Toyotomi Hideyoshi ve en sonunda da Tokugawa Ieyasu geçiriyor iktidarı ele. Ve Tokugawa'nın kendini Seii Taishogun ilan etmesiyle Sengoku Jidai de sona eriyor. Samurayların çağının toptan sona erdiği Meiji çağına dek de (Rurouni Kenshin'i hatırlar mısınız?) Tokugawa Shogun'luğu Japonya'yı yönetiyor. Ama bizim işimiz tarihin ayak izlerini takip etmek değil, onu baştan yazmak. Henüz ne Oda ne de Tokugawa ele geçirmiş ülkeyi ve bizim klanımız, Daimyo'muz Shogun'luğa en az onlar kadar yakın.

Date, Mori, Hojo, Oda, Hattori…

Ama biz kimiz? İlk karar vermemiz gereken bu. Oyunun başında aralarından seçim yapabileceğiniz on klan var ve her bir klan farklı avantajlara sahip. Mesela Oda klanını seçerseniz sıradan askerleriniz (Ashigaru) hem daha moralli hem de daha az maliyetli oluyor. Bu sayede basit birliklerle dev ordular üretip rakiplerinizi sayıca ezebilirsiniz. Eğer Mori'yi seçerseniz denizde daha güçlü olursunuz ve ticari zenginlikle savaşın seyrini değiştirebilirsiniz. Ama klanınızı seçerken yetenekleri kadar jeopolitik duruma da bakmalısınız. Haritanın kenarında yer alan Date ve Shimazu klanları sırtlarını denize verdiği için savunması daha kolay ve büyük klanlarla yüzleşene kadar gelişmek için süreleri var. Takeda, Oda, Tokugawa gibi klanlar Japonya'nın merkezine ve başkent Kyoto'ya daha yakın olduğu için daha oyunun başından çok sıkı bir diplomasi yürütmek ya da kendilerini amansız bir savaşın içinde düşmanlarla çevrili bulmak zorundalar. Oda olarak başlayıp ilk turn'de oyunu kaybederek kendi adıma yeni bir *Total War* rekoru kırdım mesela =)

Shogun 2'nin diğer *Total War*'lardan en büyük farkı tek bir ülkede geçmesi elbette. Bu da kimi seçerseniz seçin aynı birimlerle, aynı binalarla oynayacağınız anlamına geliyor. Diğer *Total War*'lardaki gibi ilk defa karşılaştığınız düşman birimlerinin neler yapabileceği merakı ortadan kalkmış oluyor. Ama *Creative Assembly* o kadar güzel bir Japonya haritası oluşturmuş, içine o kadar çok stratejik nokta yerleştirmiş ki, bana sorarsanız hangi klanı seçtiğiniz önceki oyunlarda hangi ülkeyi seçtiğinizden daha fazla etkiliyor oyun tarzınızı. Mesela ticaret ve diplomasiden sıkılan, işi hızla ve savaş alanında bitirmeyi seven bir oyuncu olarak Date'nin uzak topraklarını ve muhteşem No-dachi samuraylarını hiç düşünmeden seçiverdim. Japonya'nın en kuzey doğu ucundan başlayıp tam ortadaki Kyoto'yu ele geçirene kadar önüme geleni süpüreceğim maceram başlamış oldu.

Watashi wa Nippon o aishite

Bu macerada karşıma çıkanları anlatmaya oyunun arayüzünden başlamak lazım. Etkileyici giriş videosu ve ana menü oyunun konu kadar, grafik teması açısından da Japon tarihine sadık kalacağını hissettiriyor zaten. Ama oyun ilerledikçe insan Japon Ortaçağ kültürüne ne kadar sadık kalınabilir diye düşünmeye başlıyor. Danışmanlarınızın kırık Japon aksanlı İngilizcesinden teknoloji ağacının eski tahta baskı kart figürlerine, ana haritada ordularınızı temsil eden piyonların düellosundan oyunun tümünü mükemmellikle saran müziklere kadar her şey ama her şey Japon kültürüne öyle bir bandırılmış ki harcanan emeğe hayran kalmamak elde değil. Bahar geldi mi ana haritada kiraz ağaçlarının çiçekleri savrulmaya başlıyor, yükleme ekranlarında görmeye alıştığımız özlü sözlerin yerini, kısa ölüm şiirleri alıyor. *Shogun 2*'nin İngiltere'de geliştirildiğine nasıl inanırız bilmiyorum. Bugüne kadar oynadığım pek az Japon oyunu geleneksel Japon kültürünü bu kadar iyi yansıtıyordu.

Ama bu değişim oyunun menülerinin, özellikle de sıra tabanlı ana haritadaki arayüzün de bütünüyle değiştiği anlamına geliyor. Oyundaki pek çok şey ilk *Shogun*'a sadık kalmış, mesela Ninja operasyonlarımız yine küçük pencerelerdeki kısa videolarla sunuluyor. Ama yıllardır serinin *Rome, Medieval ve Empire* oyunlarına alışan gözlerim aradığını bulmakta zorlanıyor, yabancılık çekiyorum ister istemez. Oyundaki danışmanlarınız size yardımcı olmak için hiç durmadan konuşsa da nedense bana bu alışma sürecinde bir katkıları olmadı. Sanırım çok geveze oldukları, lafı gereksiz uzattıkları ve hep aşikâr olanı sayıklayıp durdukları için: "Koşmak bir noktadan diğerine hızlıca gitmenizi sağlar." Cidden mi? Ben de yıllardır niye koşturuyoruz manyak manyak diye düşünüyordum, sağol kardeşim aydınlattığın için.

Ama oyunda bir saat geçirip sonunda alışmaya başladınız mı oynanışın ve arayüzün çok kullanışlı olduğunu fark ediyorsunuz. Aradığınız bilgiye çok hızlı ulaşabiliyorsunuz. Mesela ekranın sağ üzerindeki tablar eyaletlerinizin durumu, diğer klanlar, ordularınız gibi bir sürü konuda hayati bilgileri çok iyi özetliyor. Fare imlecini bir şeylerin üzerinde tutunca sol tarafta fırlayan ve kritik bilgileri küçük bir pencerede veren pop-up'lar hayat kurtarıyor, özellikle de

>>



Onur, görev gibi kelimeler kadar korku da hanedanlık savaşlarında önemli bir kelimeydi. Bir ordunun sadece kalabalık olması yetmezdi, olduğundan da kalabalık görünmesi gerekirdi. Çünkü imparatorluk generalleri, düşmanı yıkmaya moralden başlamak gerektiğini bilirdi.

Ben Olsam

Diğer TW oyunlarında olduğu gibi Shogun 2'de de yüklemeler verem etti beni. Haritadan haritaya geçişte, hele ki savaşlar kızışınca çok vakit kaybediyorsunuz. Ben olsam grafik güzelliğine ayırdığım sürenin bir kısmını yükleme optimizasyonuna harcardım. SSD'ler iyice yaygınlaşmadan Total War'un tam keyfine varamayacağız yoksa.



Japonlar için onur kavramının bu kadar yüce olmasının bir sebebi de dereylik döneminin inanılmaz ihanetleri ve bıraktığı izler olmalı. Shogun 2'de bunlardan çok göreceksiniz.

oyunun çok yavaş yüklenen, sayfaları darmadağın ansiklopedisini bütünüyle gereksiz kıldığı için.

Daimyō ga shinde iru!

Arayüz ve temayı bir yana koyarsak oyunun mekaniklerinde önceki oyunlara göre pek az fark var. Elbette tarih olarak geri gittiğimiz için uzun menzilli birimlerin önemi azalmış ve oyun daha fazla göğüs göğüse savaşa odaklanıyor. Benim oynayışta fark ettiğim, moralin biraz daha ön plana çıktığı. Mesela generalin ölmesi ordunun çok daha hızlı dağılmasına yol açıyor. Bu yüzden generallerinize daha fazla sahip çıkmanızda ve düşman generalini köşeye sıkıştıracak manevralara öncelik vermenizde fayda var. Eğer generali öldürürseniz düşman hızla çözülüyor ve birkaç bölüğü de kaçmaya zorlamışsanız henüz çatışmaya hiç girmemiş hatta çatışmanın çok uzağındaki birimler bile topukları yağladıkları gibi haritanın dışına doğru koşmaya başlıyor. Ayrıca yorulan birimler de savaşmaktan vazgeçmeye pek meraklılar. Bu yüzden ordunuzu uzun bir yürüyüşe zorladıysanız saldırmadan önce dinlenmelerine izin vermek veya uzun süre çatışan birimleri geri çekip taze birimlerle desteklemek oldukça önemli.

Bir yandan generallerin savaş alanındaki değeri artmış ama bir yandan da general sahibi olmak zorlaşmış. General üretmek diye bir şey yok zaten, onun yerine üç farklı yolla general edinebiliyorsunuz. Ya aile ferdiniz olacaklar; kardeşler, oğullar, damatlar, bunlar çok değerli ama Japonlar nedense pek hızlı üremediğinden öyle geniş aileler kurması zor. Ya da sıradan birlikleriniz bir iki Heroic Victory kazanacak ki oyun size komutanlarını general atama şansı versin. Ama ordunun başında general olmadan kazanması için ciddi sayı üstünlüğüne ihtiyacı var, zaten bu yüzden general peşindeyiz. Nadiren de oyun size "General olmaya uygun birini bulduk, 1000 altın verirsen atamasını yapalım" diye danışıyor. General kaybetmemeye dikkat etmeme ve yeni general kazanmaya çabalasam da ilk oyunumun sonunda beş generale zor ulaşmıştım. O noktada atladığım, bu işi kolaylaştıran bir strateji var mıdır bilmiyorum.

Generalleri kazanması zor olduğu gibi kaybetmesi de pek kolay. Ortaçağ Japonya'sı malum, ninjalar dört bir yanda cirit atıyor. Düşman sürekli aile fertlerinize suikast düzenleme derdinde. Gerçi suikastların başarı şansları genelde %10 - %20 arasında olduğundan çat çut ölmüyorlar ama düşmanlarınız arttıkça ordularınızın dibinden ninjalar da eksik olmuyor. Ama asıl büyük tehlike generallerinizin size bağlılığı ve sizin ne kadar onurlu olduğunuz. Ben ilk oyunumda Daimyo'mu başkentte bırakıp savaştan uzak tuttum. Adam klan liderini savaşta kaybetmeyi göze alamam ya. Bizim Daimyo zevk-u sefa içinde şatosunda göbek büyütedursun, generalim sayısız zaferlerle bayrağının yanına yıldızlarını dizmeye başladı. Ben her şey yolunda sanıyordum ama "Bu generalin size ihanet edeceği dedikoduları var ne yapalım? Bir şans daha verelim mi, Seppuku mu yapsın?" diye mesaj çıkmaz mı? Seppuku dediğin bildiğimiz harakiri! Yahu bir tane beş yıldız generalim var zaten, bizim Daimyo ve kardeşi tek yıldız, nasıl Seppuku yaptırırım! "Dedikoduya kulak asma, yapmaz benim tonton generalim öyle şey" deyip devam ettim. Bir daha çıktı bu seçenek, yine devam. Üç turn sonra herif benim ordumu toplamış başkentime doğru yürüyordu ve Daimyom da kıçı tutuşmuş şekilde hop oturup hop kalkıyordu.

Japonya ufak memleket, olmaz öyle, Shogun günleri bitti dedik. Ama Shogun öyle enteresan ve temiz bir haritayla çıktı ki karşımıza, hayran kaldık kendisine.



Bir kuşu ıskalamak demek bir asker daha aç kalacak demek. Ama ağaç bol. O yüzden toplu olarak atıyoruz okları,garantili.





Aslında benim acemiliğim, yoksa generallerinizin bağlılığını kuvvetlendirecek şeyler yapabiliyorsunuz. Mesela kızınızla evlendirerek veya evlat edinerek aileye katmak bağlılığı artırıyor. Ayrıca bakanlık vermek de ona değer verdiğinizin bir göstergesi. Ama temelde Daimyo'nun ne denli onurlu olduğuna bakıyor iş. Kazandığı her büyük zaferle onuru ve Daimyo'nuza duyulan saygı da artıyor. Bir şehri ele geçirdiğinizde yakıp yıkmak yerine halkın canını bağışlamak da öyle. Siz halkın gözünde kahramanlaştıkça generalleriniz de size daha bağlı oluyor. Eğer bu stratejiyi doğru kurarsanız düşmanın generalinizi rüşvetle kendi saflarına çekmesi neredeyse imkânsız.

Bu arada generallerin gelişiminden de bahsetmek lazım. Eskiden sadece yıldız kazanan ve bu sayede ordusunun gücü artan generaller artık seviye atladıklarında temel komuta yeteneklerinin yanısıra çeşitli yetenekler de alabiliyorlar. Otomatik olarak kazanılan Trait isimli özellikler yine var ve kafasına göre geliyor. Bu sefer bizim yetenek ağacından seçip kendi belirlediğimiz özellikler de girmiş işin içine. Bu yetenek ağacı bir hayli de geniş, ordunun ana haritada daha uzun ilerleyebilmesinden saldırı veya savunma durumuna göre komuta yeteneğinin artmasına, generalin şair olup teknolojik araştırmalarınıza yardımcı olmasına kadar bir ton şey var. Ayrıca generalinizin yanına yoldaş da ekleyebiliyorsunuz. Retainer diye geçen bu yoldaşları da siz seçiyorsunuz ver her birinin farklı katkıları var. Mesela "içki sofrası kankası" edinirseniz suikaste uğrama ihtimaliniz azalıyor, ayrıca bazıları insan da değil, mesela go tahtası alırsanız komuta yeteneğiniz artıyor, bir de maymun vardı ama inanın o ne yapıyor hatırlamıyorum.

Total War her oyununda bir konuya odaklanır ve onu geliştirir biliyorsunuz. Mesela *Empire*'ın deniz savaşlarına odaklanması gibi. Shogun 2 bu açıdan çok büyük bir şey getirmiyor dediğim gibi ama odaklandığı bir konu varsa o da kesinlikle generaller. Generalleriniz güçlendikçe komuta yeteneklerini artırmak yerine onu ve korumalarının kendi savaş yeteneklerini artırırsanız bir noktada süper güçlü bir birime dönüşebiliyor. Ve onların yeteneği, varlığı savaşın seyrini çok büyük oranda etkiliyor. Hele ki düz askerlerle savaşırken… Ashigaru denen bu adamlar arkalarında bir general yoksa düşmanı ufukta gördüklerinde kaçma hazırlığına başlıyorlar maşallah. Aslında bunu açmak lazım. Oyunda iki tip birlik var; ashigaru'lar ve samuraylar. Samurayların hem ekstra yetenekleri var hem de savaş alanından kolay kolay kaçmıyorlar. General veya birliğin çoğu ölmemişse güvenebiliyorsunuz ama daha tabansız ashigaru'lara güvenmesi kolay değil, zora gelemiyorlar. Tahmin edebileceğiniz gibi bu birlikler arasında kalite farkı kadar maliyet farkı da var. Samuraylar size 2-3 kat daha pahalıya geliyor ve sırf samuraylardan oluşturulmuş bir ordu yenilmez gibi gözükse de ekonominizin belini büküyor. >>

Shogun 2 Klanları

Chosokabe: Güçlü birimi okçular. Harika bir başlangıç noktası var Chosokabe'nin, hem Kyoto'ya yakın hem de korunaklı. Hızlı hareket eder ve büyümeden Mori'nin deniz gücünü de ele geçirirseniz oynaması oldukça kolay.

Date: Güçlü birimi No-Dachi samurayları. En kuzey uçta olduğundan ve Date'ye giden yollar dağlarla kesildiğinden oldukça korunaklı. Ancak Kyoto'ya en uzak klan ve ilerleyip Takeda ve Hojo gibi güçlü klanlarla karşılaştığınızda ana şehirlerden ikmal yapması çok uzun vakit alacak.

Mori: Güçlü birimi gemiler. Eğer deniz savaşlarını seviyorsanız ilk tercihiniz olmalı ama Shogun 2'de deniz savaşları oldukça kısır. Malum Ortaçağ'da Japonların savaş gemisi anlayışı evdeki kalenin yüzen versiyonunu yapmaktan ibaret.

Hattori: Güçlü birimi ninjalar. Hem ninja aksiyonları güçlü hem de özel birlikleri savaş alanında ninja yeteneklerini kullanabiliyor. Kyoto'nun yanı başında olduğundan daima Shogun'un saldırı riski var.

Hojo: Güçlü birimi kuşatma birimleri. Savaş alanında güçlü birimi pek olmadığı gibi Takeda ve Tokugawa'nın saldırılarına açık. Oyunun hemen başından Takeda'yı temizlemezseniz işiniz oldukça zor.

Oda: Güçlü birimleri Ashigaru. Daha moralli ve ucuz Oda Ashigaru'lar oyunun başında sizi en avantajlı klan yapıyor. Ama Oda tam ortada ve Tokugawa, Hattori, Takeda ve Hoji'nin arasında kalması kaçınılmaz. Toprakları korunaksız biriyle uğraşırken diğerinin canınıza okuması pek muhtemel.

Shimazu: Katana Samurayları. En uzak ve korunaklı klanlardan. Katana samurayları oyundaki en faydalı birliklerden. Kendi adanızı ele geçirdikten sonra Kyoto ile aranızda sadece Mori ve Chosokabe kalıyor. Bu sayede oynaması oldukça kolay.

Takeda: Güçlü birimleri atlılar. Uedegi, Oda ve Hojo arasında kaldığından üç cephede birden savaşmak zorunda. Ama dağlar arasına sıkıştığı için korunaklı ve sürpriz saldırılara kapalı. Orta Japonya'ya saldırmadan önce kuzey tarafında büyümesi daha kolay.

Tokugawa: Güçlü birimi Kisho Ninja. Oda ile aynı kaderi paylaşıyor, ortalık yerde ve koruması zor bir alana sahip. Üstelik Oda'nın Ashigaru desteği olmadığından işi daha da zor. Oda, Hojo ve Takeda'nın büyümesine izin verirseniz işiniz çok çok zor.

Uesugi: Güçlü birimi Warrior Monk. Kuzeyde korunaklı bir noktada, Date ve batıda Ikko-ikki en büyük tehlikeler. Ama nispeten oynaması kolay bir bölge. Ikko-ikki altındaki bölgelerin çok kolay ayaklanabildiğini unutmayın.





Her savaşçı tepesinde bayrak taşıyacağına üniformalarını farklı yapsalar ya? Sanki koca Japonya'da tek bir terzi var, tekelciliğin Allah'ını yapıyor şerefsiz.



Aruite Kyōto e

Ayrıca belli üst seviye birlikleri üretmek için belli kaynaklar lazım. Mesela atlı samuraylar ancak savaş atı yetiştirilen eyaletlerden birini kontrol ediyorsanız üretilebiliyor. Askerlerinizi daha gelişmiş zırh veya silahla donatmak için kaliteli demir yatakları olan bir eyaleti ele geçirmelisiniz. Yaklaşık her üç eyaletten birinde böyle bir kaynak var ve kocaman ikonlarla kendilerini belli ediyorlar. Bu eyaletleri ele geçirmek ve elde tutmak önemli. Ama stratejik kaynağı olmayan eyaletleri her seferinde topraklarınıza katmak zorunda değilsiniz. Bazılarını ele geçirdiğinizde vassal olarak atayıp iç işlerinde özgür bırakabiliyorsunuz. Bu durumda gelirlerinin yarısını size bırakıp savaşlarda destek oluyorlar. Gerçi daha bir tane savaşta hayırlarını görmedim ama bir karın ağrısı az olsun bana yeter. Nasıl olsa vassal eyaletler de kazanma şartlarınıza dâhil ediliyor. Yani 25 eyalet ele geçirmek gerekiyorsa 20 sizden, 5 de vassal olması aynı hesaba geliyor.

Kazanma şartları demişken oyunun amacı Shogun olmak, bunu söylemiştik. Peki nasıl Shogun oluyoruz? Dev başkent Kyoto'yu ele geçirip bir sene boyunca elinizde tuttunuz mu imparator sizi Shogun ilan ediveriyor. Ama oyun orda bitmiyor elbette, seçtiğiniz oyun uzunluğuna göre belli sayıda eyaleti de ele geçirmeniz lazım. Shogun olduğunuzda ciddi bonuslar da alıyorsunuz tüm ülkenizi güçlendiren. Ama sizin gidip direkt Kyoto'yu ele geçirmenizi diğer klanlar olumlu karşılamıyor elbette. Bu yüzden belli bir güce erişmeden Shogun'luğa soyunmamanızda fayda var. Zira sonuç genelde diğer tüm klanların birleşip tepenize bir kâbus gibi çökmesi oluyor. Kyoto'dan uzak durup önce klanımı güçlendireyim, elden geldiğince çok eyalet ele geçireyim derseniz de sonuç değişmiyor. Belli bir sayıda eyaleti ele geçirince mevcut Shogun yaklaşan tehlikeyi fark ediyor, diğer tüm klanları da yanına alıp size savaş açıyor. Her durumda oyunu kazanmadan önce topyekun bütün Japonya ile savaşmaya hazır olmalısınız.

Bu mekanik benim çok hoşuma gitti, çünkü diğer *Total War*'larda belli bir güç eşiğini geçince oyunun zevki kaçardı. Artık önünüzde kimsenin duramayacağı açığa çıkardı ve geriye kalan tek işiniz haritayı temizlemek olurdu. Ama *Shogun 2*'de bu mümkün değil. Asıl mücadele siz o eşiği geçtiğinizde başlıyor ve siz güçlendikçe oyun zorlaşıyor, böylece daha uzun süre zevk alıyorsunuz büyük seferinizden. Hele ki sırtınızı denize verip güvendeki eyaletlerinizi tamamen korumasız bırakmışsanız bir süre sonra gemilerle cephenin çok gerisine, hızla dönüp savaşamayacağınız yerlere, çıkartma yapmaya başlıyorlar. Ön tarafta birkaç klanın saldırılarına göğüs gererken bir yandan da sizi içten yok eden çıkartma orduları ile başa çıkmalısınız.

Anata wa watashi to issho ni ensō suru

Devrimci yenilikler getirmese de *Shogun 2*'nin tek kişilik kısmı, yeni general mekanikleri, harika tasarlanmış zengin haritası ve Shogun olma hevesi insanı alıp götürüyor. Ama çok oyunculu kısım için bu kadar olumlu konuşamayacağım. Creative Assembly çok oyunculu moda birçok yenilik getirdi, oyunun hayranları da hayli memnun görünüyorlar yorum-







Askerde at binmeyene, sivilde at binene deli derler gibi bir bakış atıyorlar birbirlerine. Atın kuyruğunun olmaması ve üzenginin kurdele olması da o bakışlardan kaçmıyor olmalı.



Deniz savaşları sisteminde bir gelişme yok ama kıyı savunmaları ve saldırıları hoş bir dokunuş olmuş.



Shogun 2'nin Devrimci yenilikler getirmese de Shogun 2'nin tek kişilik kısmı, yeni general mekanikleri, harika tasarlanmış zengin haritası ve Shogun olma hevesi insanı alıp götürüyor. Ama çok oyunculu modlar için aynısını söylemek zor.

larında ama ben o kadar çok sorun yaşadım ki hızla soğudum. İlk yenilik drop-in battle dedikleri sistem. Bir oyuncu tek kişilik senaryoyu oynarken girdiği meydan savaşına diğer bir oyuncuyu alıp savaşı gerçek bir insana karşı oynayabiliyor. Bence bu kötü bir fikir çünkü günler boyu uğraştığınız senaryoyu tek bir savaşta riske atmak istemezsiniz. Açık olalım ben sizin senaryonuza girmiş olsam, derdim o çok oyunculu maçı kazanmak değil haritadaki Daimyo'nuzu veya çok değerli generalinizi öldürmek olur. Çünkü çok oyunculu maçlar çok hızlı, moral tek kişilikten de daha etkili ve düşman generalini kestiniz mi kazanmayı neredeyse garantiliyorsunuz. On saattir oynadığı senaryoda kim bunu göze alır? Ben almam. Siz diğerlerinin senaryolarına drop-in girmeye çalıştığınızda da genelde yaşadığınız, 5- 10 dakika sistem size rakip bulsun diye beklemek, bir dolu oyun yüklemek, sonra karşı taraf vazgeçip quicksave'ine döndüğü için ana menü geri yüklenirken saç baş yolmak. Çünkü çoğu oyuncu yanlışlıkla drop-in'e tıklayıp sonra eski save'ine dönüyor. Üst üste beş kere başıma gelince bir daha da uğraşmadım açıkçası.

Oyunun çok oyunculu kısmının güzel yanı aynı FPS'lerde olduğu gibi bir seviye atlama, yeni birim ve teknoloji açma sistemi eklenmesi. Avatar Conquest adı verilen bu sistem başta *Call of Duty*'den çarpma gibi geliyor kulağa. Ama çok güzel oluşturulmuş dev bir Japonya haritasında avatarınızı ilerletiyorsunuz, her bir eyalet size yeni şeyler kazandırıyor ve bunları almak için o bölgeyi seçip çok oyunculu bir maç kazanmak zorundasınız. Bu arada her maç deneyim puanı ve kendinizi geliştirebileceğiniz puanlar getiriyor. Avatar Conquest güzel olmasına güzel ama zevkle teke tek maçlar yapamadıktan sonra pek işe yaramıyor. Nedense bende maç listesi (Battle List) bir türlü açılmadı. İki yama geldi, halen orada bir tane maç çıkmıyor. Sorun benim sistemimde mi diye Kaan'a sordum, onda da maç listeleri boş. Biz mi büyük bir salaklık içindeyiz, Creative Assembly en önemli çok oyunculu aracı geliştirmeyi mi unutmuş bilemiyorum. Bu durumda tek yapabildiğiniz otomatik hızlı maçlara atlamak. Orada da haritayı, hava şartını vs düşman belirlediğinden, buna göre bir ordu ayarladığından hep dezavantajdasınız. Resmen bütün oyuncular kafasına göre bir pusu kurmuş sizi bekliyor. Bari ben bir maç kurayım diğerleri bana gelsin dedim, 15 dakika boyunca maç aranıyor ekranına bakıp sıkıldım. Sonunda eski ucuz taktiklerden sırf hafif atlı bir ordu kur, kalk düşman üstüne doğru, bir iki birliği heba edip mızraklıları kitle, diğer birliklerle arkadan dolanıp önce generali al, sonra orduyu kat önüne yürü yapmaya başladım. Ama aynı ucuz taktikle kaç maçtan zevk alabilirsiniz ki?

Eğer *Total War* hayranlarından oluşan güzel bir grubunuz varsa belki çok oyunculu kısımdan da çok zevk alabilirsiniz. Ama *Crysis 2*'nin çıktığı bugünlerde *Shogun 2*'ye adam bulmak cidden zor. Uzun sözün kısası çok oyuncudaki sorunların kısa sürede düzeltilmesi lazım. Ama tek kişilik oyunda belki seriyi yeniden tanımlamayan ama hemen her yanıyla parlayan çok güzel bir oyun var karşımızda. Müzikleri, grafikleri, arayüz ve oynanışla diğer oyunlarının yine bir adım önüne geçmeyi başarmış Creative Assembly ve görünen o ki önümüzdeki 2-3 sene boyunca Sengoku Jidai sürecek. Bakalım 2014'e geldiğimizde nerelere götürecek bizi *Total War*?

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Geleneksel Japon kültürüne sıkı bir saygı duruşu ✔ Harika tasarlanmış stratejik harita ✔ General sistemindeki gelişim ✖ Online oynanışta hesap hataları var ✖ Yükleme beklemekten yaşlanıyorsunuz



Shogun olmayı başardığınızda klanları gerçekten tek bir çatı altında toparlamış oluyorsunuz. Hepsi bir olup size dalıyorlar!

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** The Creative Assembly → **Dağıtım:** Sega / Aral → **Sistem:** Süper → **Kutulu Fiyatı:** 69.90TL
→ **Dijital İndirme:** Steam (49.99$) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.totalwar.com

Shogun 2



>

Empire



>

Napoleon



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Shogun olmak sağlam bir yürek ve keskin bir kararlılık ister. Görünen o ki Creative Assembly'de bunların ikisi de var.

9.0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

HOMEFRONT™

SAVAŞIM, GÜZEL SAVAŞIM!

-ALİ SEZGİN

FİLOZOF GUY DEBORD'A GÖRE içinde yaşadığımız medya toplumunda savaş bile bizler için bir gösteriden fazlası değil. Neden olsun ki? Japonya depremine üzülüyor, Libya'daki olaylara kızıyor ama hiçbirinin bir gün başınıza gelebileceğini düşünmüyorsunuz. Çünkü bunların hepsi siz sıcak evinizde koltuğunuza oturmuşken televizyonda oynayan, seyirlik şeyler. Belki de yıllardır çıkan savaşlara, binlerce kişinin öldüğü onca felakete rağmen hâlâ bu kadar saf, hâlâ bu kadar hazırlıksız yakalanmamızın nedeni budur. Dünyanın ne kadar kolpa ve ucuz dengeler üzerinde durduğunun gerçekten farkına varırsak, uğruna yaşadığımız pek çok şeyin anlamının olmayacağını biliyoruz çünkü. Her şeye rağmen, gerçekten şu an olduğundan daha karanlık bir dünyaya bu kadar yakınsak belki de ileride bulamayacağımız bilgisayar oyunlarının keyfine çıkarmak o kadar da kötü bir fikir olmayabilir.

Gelecek hakkında yapılan çok sayıda tahminin pek azı, "yeni dünya düzeninin" aynı şekilde kalacağını öngörüyor. Doğal kaynaklara kim hükmederse, enerji ve yakıtlara kim sahip olursa onların lehine güç dengelerinde muazzam bir değişim olacak. Biz 3DS'in, iPad'in hayallerini kuraduralım, içinde bulunduğumuz tüketim toplumu sonucunu düşünmeden, karşılıksız olarak üretmeye devam ediyor. Bilgi ve hizmet sattığımızı iddia ediyoruz, peki bunlar sizce daha ne kadar süreyle bir litre benzinden veya 10 kilo kömürden daha değerli olacak? THQ'ya soracak olursanız, çok uzun süre değil.

KARANLIK KRALLIK

Homefront'un öngördüğü gelecek işte tam bu fikirden yola çıkarak şekilleniyor. Daha karanlık, daha rahatsız edici bir dünya, zayıf düşen Amerika, artık Kore Federasyonu olarak anılan çok güçlü bir Kuzey Kore... Kore'nin amacı aslında Amerika'yı işgal etmek gibi ucuz ve sıradan bir plan değil. Kendileri de *Risk* oynamadıklarının farkındalar. Bunun yerine Amerika'nın son 20 yılda kriz yüzünden işleyemediği doğal kaynakların bulunduğu bölgeleri kontrol altına alarak bunları sömürmeye karar veriyorlar. Artık süper güç konumunda kendileri olduğu için amaçları uğruna halkı köleleştirmeyi ve hatta daha fazlasını göze almış durumdalar. Amerikan ordusu dağılmış, halk hapsedildiği banliyölerde diğer şehir ve gruplardan bihaber yaşıyor. Tek bir oluşum olmasa bile her banliyöde, her sığınma noktasında küçük küçük ateşler yanıyor, belki de bir daha asla sönmeyecek isyan bayrakları açılıyor. Amerika en büyük sınavını vermeye hazırlanırken doğal olarak oyunculara da bunun keyfini çıkarmak kalıyor.

THQ oyunu tanıtırken bolca Kore yemeği dağıtmak ve sağa sola Kore bayrakları asmak dışında oyunun tarz olarak *Half-Life 2* ve *Call of Duty* arasında bir yerlerde olacağı fikrini de bol bol vurgulamıştı ki bu sözlerini kesinlikle tutmuşlar. Sorun, oyunun gerçekten arada kalmış olması.

SAVAŞTA TOM VE JERRY OLMAK

Homefront size hiçbir şey vermeyen ama karşılığında çok şey anlamanızı bekleyen bir oyun. Ana karakter Robert Jacobs olarak uyanıyor ve o andan itibaren temposu nadiren düşen bir aksiyon dalgası içinde savrulmaya başlıyorsunuz. Fakat daha en başta, dışarı çıkmak üzere gittiğiniz kapı açıldığında ve içeri "ben oyundaki en kötü insanım hö" diyen Koreli bir general geldiğinde görüşleriniz hızla olumsuz yerlere kaymaya başlıyor. Öykü hızla sunmak istemelerini, karakterleri tanıtmaya çalışmalarını takdir ediyorum ama biraz da bizim zekâmıza güvenselermiş, her şeyi bu kadar kalın çizgilerle anlatmasalarmış keşke. Koskoca general olmuş adamın, yoklamaya katılmadığı için tutuklanmış birinin evinde ne işi var Allah aşkına?

BEN OLSAM

Madem ajitasyon yapıyoruz ve Koreliler "çok kötü", bari bunu adam gibi yapalım. Bir yandan tek bölümde 100 Koreliyi harcarken diğer yandan "Biz çok mutsuz ve çaresiziz" laflarını şahsen pek inandırıcı bulmadım. Bunun yerine hepimize pazarlanan Amerikan rüyasının nasıl bir kâbusa dönüşebileceğini, araç olarak kullandıkları emperyalizmin zayıf düştükleri anda nasıl da dönüp kendilerini vurduğunu anlatmak çok daha etkileyici olurdu. Homefront'un aksiyon ve atmosfer arasında seçim yapması gerekiyordu ve ne yazık ki Kaos Studios aksiyonu seçerek yanlış tercih yaptı.

Bu arada söylemeyi unuttum, oyunun başında Jacobs'ın ordu dağılmadan önce pilot olduğu bas bas bağırılıyor. Dolayısıyla kendisi direniş saflarında hayli kıymetli bir adam. Amerikan uçaklarını yeniden havalandırmayı planlayan direniş güçleri, bu sebeple Jacobs'ı da planın önemli bir parçası olarak görüyor.

Hani biraz aksiyon, biraz da atmosfer/hikâye diye ciddiyetle içeriğini ayıran oyunlar vardır ya, işte Homefront onların alası olabilir. Oyuna başlar başlamaz dayak yedim, bir otobüse bindirildim ve Kore halk ordusunun Amerikalıları dövüp infaz etmelerine şahit oldum. Ve tüm bunlar ilk beş dakikaya sığdı.

Ortada Amerikan ordusu diye bir şey yok. Eski askerler, polisler ve güvenlik görevlileri, kurtarabildikleri ne kadar silah varsa birleştirip direnmeye başlamışlar. Bazıları ailelerinin geleceğini kurtarmak için, bazılarıysa yakınlarını kaybetmiş olmanın acısı içinde davaya katılmış. Amerika halkının yüksek silahlanma oranının da avantajını görüyor olacaksınız oyunda.

Montrose Colorado'daki milis güçleri, eski bir polis olan ve oyunun da önemli karakterlerinden Francis Hopper tarafından yönetiliyor ve mecbur kalmadıkça çatışmaya girmiyorlar. Homefront'ta katılacağınız çatışmaların çoğu kısa süreli, vur-kaç saldırıları veya sabotajlardan ibaret olacak. Francis Hopper'ın temel planı da bu sistemin bir parçası; buldukları yakıt filolarını çalarak bunları San Francisco'daki Amerikan güçlerine iletmeye çalışıyor Hopper. Bu sayede jetleri tekrar havalanabilecek ve ordunun kendini savunma şansı doğacak.



"Seninle konuşurdum ama hikayeyi ilerleten takım arkadaşların 2 metre arkanda kaldılar. O yüzden sen yokmuşsun gibi davranacağım."









360

PS3

PC



EN GÜZEL YERİ

Oyunun en etkileyici sahnesi kesinlikle Kore destek kuvvetlerinden kaçmak için açık toplu mezarlardan birine atlayıp ölü taklidi yaptığımız bölümdü. Bu sahne gerçekten rahatsız ediciydi. Senaryoya veya kurguya hizmet ettiğini söylemek güç ama kesinlikle hafızama kazındı.









TARİHÇE

2011: ***Kuzey Kore, son nükleer denemelerinin ardından BM yaptırımlarına maruz kalır.***

2012: ***Kuzey Kore lideri Kim-Jong-il ölür ve yerine oğlu Kim-Jong-un getirilir.***
Homefront'un yarattığı karanlık gelecek işte tam olarak bu şekilde başlıyor. Yakın tarihe baktığımızda aslında ikisi de ihtimal dahilinde. Kuzey Kore'nin nükleer silahlara sahip olduğu ve Kim-Jong-il'in hastalığı bilinmeyen şeyler değil. Kore Halk ordusu kumandanlarından olan Kim-Jong-un'unsa zaten İl'den sonra liderliğe getirileceği tahmin ediliyor.

2013: ***Kim Jong-un göreve gelişinden bir yıl sonra Kuzey ve Güney Kore'yi birleştirir ve Nobel barış ödülü kazanır.***

2014: ***Amerikan ekonomisinin önemli şirketlerinden General Motors ikinci kez iflasını açıklar. Amerika, Kore bölgesinden çekilir.***
Kuzey ve Güney Kore'nin birleşimi çok olası gözükmese bile aslında imkansız sayılmaz. Güney Kore halkının %70'i yıllardır ayrı kaldığı Kuzey Koreli kardeşleriyle birleşme fikrini olumlu karşılıyor. Bu noktada en büyük engel Kim-Jong-İl'in savaş çığırtkanlığı ve Amerikan baskısı. Eğer Kim-Jong-un babasından farklı olarak daha uzlaşmacı bir tutum sergiler ve anlaşma yoluna giderse iki Kore'nin birleşimi mümkün olabilir.

2016: ***Giderek zayıflayan Amerika, güçlerini denizaşırı ülkelerden çeker ve ülke içi dengeleri yeniden oturtmak üzere geri çağırır.***
Demokrasi getirme adı altında Irak ve Libya gibi ülkelerde neler yapıldığını görüyorsunuz. Tahmin edebileceğiniz üzere Amerika'nın olası bir İran savaşını göze almasının tek nedeni de nükleer silahlar değil. Hem zengin kaynakları olan hem de kendi müttefiki olmayan bir süper güç, Ortadoğu'daki Amerikan planlarına fazlasıyla ters düşüyor. Homefront bu noktada biraz da 2010'da yaşanan ekonomik krizin tam anlamıyla bitmediğini varsayıyor ki bu mümkün. Amerika ekonomiyi destekleme adına ciddi adımlar atmasına rağmen henüz benzer bir krizin yaşanmasına engel olacak kadar yol almış sayılmaz.

2017-2023: ***Amerika, ülkenin dört bir yanında boy gösteren eylemleri dindirmek üzere sıkıyönetim ilan eder. Şüpheli bir nükleer felaketin ardından Japonya, Kore ile birleşme kararı alır. Kanada sınırlarını Amerika'ya kapatır. Fakir halk, temel ihtiyaçların sağlandığı Ordu Bakım Merkezlerine taşınmaya başlar. Knoxville öksürüğü denilen bir kuş gribi türü Amerika'da ciddi ölüm vakalarına yol açar. Meksika da bir süre sonra salgını engellemeyi bahane ederek Amerika sınırını kapatır. Birleşmiş Milletler dağılır.***
İşte burada işler biraz çığrından çıkıyor. Amerika'da bu boyutta bir ekonomik kriz ve kitleleri tehdit edecek bir salgının aynı ana denk gelmesi pek inandırıcı değil. Yine de sonuçta felaket senaryosu oluşturduğumuza göre olabileceğini varsaymalıyız. Japoya'nın Kore'ye katılması ve Amerika'nın yokluğunda Birleşmiş Milletler'in dağılmasınıysa komik buldum işin doğrusu. Birleşmiş Milletler söz konusu olduğunda Rusya başta olmak üzere pek çok devlet daha fazla söz sahibi olmaya çabalarken, sırf Amerika çökmenin eşiğine geldi diye birliğin dağılması söz konusu olamaz. İkinci Dünya Savaşı'nda neredeyse nüfusunun yarısından fazlasını kaybettiği halde savaştan çekilmeyen Japonya'nın da bir nükleer felaketin ardından bu kadar çabuk pes edeceğini sanmıyorum.

2024-2027: ***Kore Federasyonu, Amerika'nın yürütemediği GPS'lerin yerini alacak bir sistem yaratma adına uzaya yeni bir uydu gönderir. Uydudan atılan bir termo nükleer füze Kansas üzerinde patlatılır ve bölgedeki bütün elektronik cihazları kullanılamaz hale getirir. Kore'nin Amerika işgali resmi olarak başlamıştır. Kore kısa sürede bölgeye yayılır ve dağılmış olan Amerikan ordusunu bertaraf etmeye başlar. Amerika'yı ikiye bölen Missisipi Nehri'ne radyasyon verilir ve Doğu ile Batı'nın bağlarını koparır. 2027 yılında Amerikan ordusu dağıtılmış ve geriye Kore kontrolündeki toplama kamplarında yaşamaya çalışan Amerikan vatandaşları kalmıştır.***
Dünyanın çivisinin çoktan çıkıp gittiği böyle bir dönem gelirse, her şey mümkün.



Korelilere askeri eğitim sırasında siper almak öğretilmemiş. Oysa saklanmayı bilselerdi belki bir şansları olabilirdi

HALF-DUTY

Her yiğidin yoğurt yeme şekli farklıdır derler ya, oyunlar ve sunumları söz konusu olduğunda da durum aynı. Örneğin Homefront'un özendiği *Half-Life 2*, sizi dünyanın merkezine koyar ve çevrenizi de umursayacağınız, ilginç karakterle doldurur. *Call of Duty*'ler daha çok abartılı patlamalar ve nefes kesici anlarla ilgilidir. *Crysis 2*'yse New York gibi bir şehri yerle bir ederek oyuncuları etkilemeye çalışır. Peki ya Homefront? Onda bunların hepsi, iyi kötü var. Yardımcılarım Connor ve Rianna başta olmak üzere oyundaki herkesin bana bir ilah gibi yaklaşması HL2'yi anmamı sağladı örneğin. *CoD*'da bulunan muhteşemlik faktörüyse Goliath isimli insansız saldırı aracıyla sağlanmış. Goliath elinize geçtiğinde Kore güçlerini onar onar öldürmeye başlıyorsunuz. Tek yapmanız gereken nişan alıp Goliath'ın işlerini bitirmesini beklemek. Bunun dışında kıytırık bir aracın tanktan helikoptere akla gelebilecek hemen hemen her şeyi patlattığını görmek oyunun inandırıcılığını biraz düşürse de, seyir zevki açısından fena durmuyor. *Crysis 2*'nin New York'u yerineyse Colorado'nun banliyöleri ve bolca ajitasyon var oyunda ki bu da oyunun en sinir bozucu yanlarından biri.

İnsanların oyun oynarken Nazilere kızmasını anlarım ama son 30 yıldır gözden ve gönülden ırak olan Kore Halk Ordusu'nun bir anda modern zaman Nazilerine dönüşeceğine inanamıyorum ben pek. Adamlar Amerika'da ciddi ciddi soykırıma başlamışlar. Aldığım bazı ekran görüntülerini sizi rahatsız etmemesi adına dergiye bile koyamıyoruz ki bu durumun vehametini anlamanız açısından bu cümle bile yeterli olacaktır sanırım. Homefront, başından sonuna kadar, oyunayı kızdırıp üzmesi beklenen şiddet sahneleriyle dolu ama birkaç sahne dışında bu konuda başarılı olduklarını pek söyleyemeyeceğim. Sorun, kullanılan imgelerden çok, nerede kullanıldıklarıyla ilgili aslında. Bir sahne anlatayım örneğin. Oyunun başlarında tutuklandığım otobüste ilerliyorum ve sanırım Kore halkı şerefime bir geçit töreni hazırlamış. Önce benim gibi tutuklanmış sivilleri görüyorum, zalim Koreliler bu insanları toplama kampına götürmek üzere hazırlık yapıyor. Bunda bir sorun yok, böyle bir işgal durumunda ilk olacaklardan biri sonuçta bu. Bundan yaklaşık 5-6 metre sonra canlı bir infaza şahit oluyorum, hemen 10 metre sonra da bir çocuğun gözlerinin önünde ailesi katlediliyor. Sırada ne var, çocuğu futbol topu olarak kullanarak maç mı yapacaklar? Neyse ki bu noktada senaryo ilerlemeye karar veriyor. *Half-Life*'ta da baskı altında kalan halkın durumu görüyorduk ama bu kadar insanın gözüne gözüne sokulmuyordu olaylar. Bir şiddet müzesi gezer gibi hissetmiyorduk, tam biz oradan geçerken olanlara "rastlıyorduk". Homefront'un bu inceliği gözettiğini söyleyemeyeceğim.



Siz silahsız gezerken gayet güzel işleyen oyun mekanikleri silahı aldığınız anda saçmalamaya başlıyor. Homefont'un senaristi ya da kurgu yönetmeni bir yerlerde çok büyük bir hata yapmış. Hatta iddia ediyorum, yan karakterlerdeki kapı açabilme yeteneği bizde veya en azından Kore ordusunda olsaydı, ortada direniş falan kalmazdı. Matrix mübarek, az önce üzerime topuyla tüfeğiyle gelen Kore ordusundan üzerlerine kapı kapatarak kaçabiliyoruz! Bir de üstüne orada biraz durup "Kıl payı kurtuldum" benzeri cümlelerle vakit öldürebiliyor sevgili Connor. Bir de Homefront oyun boyunca sizi sürekli bir yan karakterin insafına bağlıyor. Hiçbir zaman kendiniz gidip bir şeyleri halletmiyorsunuz. Yan karakterler kapıları açmaktan daha faydalı bir iş de yapıyor aslında, yüklemeler sırasında 2-3 dakika anlamsız konuşmalar yapıp "çaktırmadan" boşluk dolduruyorlar.

"AMERİKA AMERİKALILARINDIR"

Homefront'un gerçek anlamda bir kâbus sahnesi yaratıp yaratamadığını merak ediyorsanız, o konuda



PC | PS3 | 360

YİNE Mİ?

Amerika'nın işgali henüz popüler bir konu değil ama bu zamandan sonra bir anda gündeme oturursa sakın şaşırmayın. Homefront'u da medeni cesaretinden dolayı takdir etmek istiyorum. Modern Warfare 2, işgal temasını çok daha gerçekçi ve etkileyici bir şekilde yapmışken adamlar nelerine güvenip de Infinity Ward'un tek bir bölümde yapıp bitirdiği konsepti bütün oyuna yaymayı göze almışlar, enteresan.



Keskin nişancı tüfekleri oldukça etili ama kurşunları az.



Yanmış evler ve yıkılmış çocuk bahçeleri. Bir süre sonra o kadar sıradan oluyorlar ki.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Fikir iyi ✔ Goliath kullanımı ✔ Çoklu oyuncu mod "ilginç"
✖ Kötü grafikler ✖ Vasat seslendirme ✖ Kötü bölüm tasarımları ✖ Kalitesiz oynanış ✖ Hissiz dünya

Sezar'a hakkından fazlasını vermeye niyetim yok. En azından oyunun başlarında gerilla taktikleri uyguluyoruz ve bu yüzden açık alanlar yerine mümkün olduğunca banliyö evlerinin arka bahçelerinden ya da direkt evlerin içinden geçerek ilerliyoruz. Oyunun bu temayı çok iyi kullandığını söyleyemem. Zira evler genellikle boş ya da yağmalanmış. Bunun yerine kıyıda köşede evin eski sahiplerinin fotoğrafları, çocuk oyuncakları gibi yaşanmışlık izleri daha fazla kullanılsa olurmuş aslında. Bunun yerine birbirinden hiç farkı olmayan bahçeler, evler arasında gidip geliyorsunuz ki bu da atmosferi baltayan elementlerin başında geliyor. Bunda oyunun grafik motorunun da payı büyük, zira hiçbir şey göze hoş görünmüyor. Ne aksiyon, aksiyon gibi olmuş ne de atmosfer etkileyici. Bir de bunun üzerine ara sıra siperden çıkıp "Hadi beni vur" demekten başka bir şey yapmaya aklı yetmeyen düşmanları da eklersek zaten neyden bahsettiğimi anlamış olacaksınız.

Oyunun sorunu galiba özendiği oyunların iyi yanlarını analiz edememiş olması. *Half-Life*'a özenmişler oyunun temposunu oturtamamışlar. *Call of Duty* derseniz, ondaki stratejik oynanıştan eser yok. Beş dakika önce milis olup vurkaç saldırılar yaparken, sırf oyuna aksiyon gelsin diye Korelileri 30'ar 40'ar öldürdüğüm yerler oldu resmen. *Call of Duty*'de bu göze batmıyor çünkü bunların hepsini bir muhteşemlik içinde yapıyor oluyoruz. Oyun yavaş çekim moduna giriyor, milim farkla üstünüzden geçen arabadan kurtuluyorsunuz, kalbiniz çarpa çarpa sağa sola kaçıyorsunuz. Homefront'ta ise bu abartılı dünyaya ve muhteşem kahramanlıklara yer yok. Siper olsun diye yaratıldığı belli olan alanların içinde her biri aynı tepkileri veren aynı tipte düşmanları avlıyor olmak bir süre sonra sıkıcı olmaya başlıyor. Zaten ileride zorluğu artırmak adına düşman sayısını o kadar abartmışlar ki onların silahlarını alsak oyunun çok kolaylaşacağını fark edip silahlarını dahi düşürmeyen düşmanlar tasarlamışlar. Homefront'un bu konuda en büyük sorunu "muhteşem" olmaya çalışıp bunu başaramaması; son saniye vuruşları, milimine yapılan kaçışlar falan iyi hoş da, hani ben milistim? Kendimden çok daha büyük güçlere karşı savaşıyordum? Yok öyle bir şey. Üç kişiyle 1000'den fazla Koreli öldürebiliyorsam ben, bırakın Amerika topraklarını, dünyayı bile ele geçirirdim.

ÇOKAR ÇOKAR GELİN

Bu arada oyunun çoklu oyuncu modu olmasaydı, şu an vereceğim nottan çok daha azına tamah etmesi gerekecekti. Çok oyunculu mod da kusursuz değil ama en azından özgün fikirler içeriyor ve bunlardan bazıları ileride iyi oyunlarda kullanıldığında ilgi çekici olacak.

Çok oyunculu mod Kore işgalinin başlamasından hemen sonrasını konu alıyor ve Amerikan ordusu en azından savunma yapacak kadar faal durumda hâlâ. Senaryoya katkısı olmasa bile yapılan savaşın bir anlamı olduğunu bilmek hoş. Öldürdüğünüz her düşman ve her araç için para kazanıyorsunuz ve bu parayla çeşitli bonuslar ve geliştirmeler alıyorsunuz. Olay sırf öldürmekte de değil. 32 kişiye kadar desteklenen çatışmalar olduğunu düşünürsek, kullandığı robotla düşmanları haritada belirleyen asker bile büyük işler başarabiliyor. Fazla puan toplayan askerlerin kellesine ödül konuyor ki kolay para kazanmak isteyen oyuncularla boğuşmak ciddi bir zahmet. Kaos Studios'un bundan önce *Frontlines*'ı yaptığını düşünürsek, oradaki araç ve robot kullanım mantığının aynen Homefront'a geçtiğini iyi kötü tahmin edebilirsiniz. Çok oyunculu mod da durumu kurtaramıyor, çünkü oyunda belirgin bir vuruş hissi sorunu ve animasyon eksikliği var. Benzer oyunlardaki o dinamizmi ve taktikselliği Homefront'da bulmak güç.

Oyunu oynadıktan sonra gördüm ki THQ özellikle E3 ve sonrasında Homefront'un üzerine bu kadar çok giderek yanlış bir strateji izlemiş. Kendi *Call of Duty*'lerini yaratmak istemelerine anlam verebiliyorum ama bunu sadece pazarlamayla yapamayacaklarını bilmeleri gerekirdi. Çok çabuk tekrar etmeye başlayan oynanış, yetersiz grafikler ve rahatsız edici olmaktan fazlasını başaramayan ajitasyonla *Call of Duty* yaratamazsınız. Buna karşın Homefront'un satışları iyi gidiyor ki pazarlamaya yapılan yatırımın en azından oyunun ilk haftalarında böyle bir sonuç vermesi doğal. Belki THQ bunu iyi kullanıp gelecekte çıkaracağı Homefront'ları adamakıllı yapar ama şu an piyasada daha iyi FPS'ler varken bu oyunu oynamanız için hiç ama hiçbir neden yok. Kesinlikle Homefront'la vakit harcamayı düşünmeyin. En azından ikinci oyuna kadar...



Milisler doğrudan Kore yerleşkelerinin içinde saklanıyorlar. Savaş esnasında kazdıkları tüneller yoluyla hareket etmeleri bulunma ihtimallerini zorlaştırıyor.

- **Tür:** FPS
- **Yapım:** Kaos Studios
- **Dağıtım:** THQ / Aral
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** 79 TL
- **Dijital İndirme:** Steam, Onlive
- **Yaş Sınırı:** 18+
- **Dahası İçin:** homefront-game.com



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Memleketi Amerikalılar mı kurtaracak?

6,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



İMPARATORUN ÇEKİCİ TEKRAR İNİYOR -GÖKER NURBEYLER

Dawn of War II: Retribution

W40K SEVEN arkadaşlarımın büyük çoğunluğu Imperial Guard'ı (IG) pek severler. Bunun arkasında bir sürü ütopik, güçlü manyağın arasında gerçek anlamdaki tek insan olması yatmakta. Genellikle uzun bir hayatları olmayan IG piyadeleri Imperium'un en zengin kaynağı olan "insan materyalini" sonuna kadar kullanan, bu birlikleri yüksek ateş gücü ve başka kimsenin hayal bile edemeyeceği zırhlı birlik ve toplarla destekleyen sıradan insanlar topluluğundan ibarettirler. Arkasındaki otoriter, hiyerarşik askeri düzen ve korkunç ateş gücüne rağmen ordunun çoğunu eline bir tüfek almış, tabiri caizse savaş alanında burnundaki sümüğü donan erler oluşturur. Gaza getirilir, korkar, kaçmaya çalışırken manyak bir komiser tarafından vurularak diğer korkaklara ibreti alem edilir. Bu sırada büyük oyuncakların başındakiler düşmanı dümdüz eder. İşin DoW tarafındaysa şu var: DoW serisine IG her eklendiğinde oyunun stratejik değeri artar, hikaye bir başka güzelleşir. Winter Assault sonrası aynı şey DoW 2'nin tek başına çalışabilen ek paketi Retribution'da da (Ret) aynı şekilde oluyor.

"PİYADE ÇATIŞMALARI, TANKLAR SAVAŞLARI, TOPLAR SEFERLERİ KAZANDIRIR"

Chaos Rising'de Ulkair'i tepelememiz üzerinden 10 yıl geçmiştir. Bu süre zarfında Aurelia alt-sektöründe eskiden olduğu gibi neşe içinde birbirini yiyen ırkların eğlencesine bir başkası son vermek üzeredir. Engizisyonun ortamın yeterince yozlaştığına karar vermesiyle IG kurunun yanında yaşı da yakmaya karar verir. Böylece yukarıdaki IG atasözünü gerçekleştirerek Exterminatus ile tüm sektörü temizlemeyi hedefler.



Oyun grafikleriyle hazırlanan ara sahneler sık sık devreye girerek atmosfere katlıyorlar.

Wolf oyunda en erken dönemde getirilebilen anti piyade birimi olan bir tür kimyasal tanktır. Tier 2'de hızlıca kafalara atılabildiğinden seveni çoktur.



BİR IMPERIAL GUARD'IN HAZİN ÖYKÜSÜ

İnsanlık yıllar sonra yeniden uzayda. Çok sayıda gezegenden insanlar birlikte hareket ediyor ve bizler gibi insanlar imparatorluğu savunmak için görevler üstleniyorlar. Üzerinizde yeni üniformanız, elinizde lazer tüfeği. Askeri eğitiminizin tamamlanmasıyla gemilere bindirilerek daha önce varlığını bile bilmediğiniz bir noktadaki bir hedefi, türlü mahlukatlardan korumaya giderken aylarca bir taşıma gemisinde kapalı kalıyorsunuz. Üzerinizde günümüz çelik yeleklerini andıran bir zırh, yanınızda asabi bir komiser. Kafanızı çevirdiğinizde ise kendinize güveninizi tazeleyen tankların görüntüsü. Tüm bu karmaşa içinde gezegene iniyorsunuz. Rampalar açılıyor, komiserin komutu ile çıkışa ilerlerken çatışma seslerini duyuyorsunuz. Grup içindeki endişeyi hisseden komiser çileden çıkmış, tehditkar bir sesle haykırıyor: "İlerleyin sizi köpekler bu gün insanlık için kan akıtacağımız gün." Bayrağından İmperium mevzisi olduğunu tahmin ettiğiniz bir sipere doğru koşarken önünüze 2,5m boyunda, yaklaşık 300 kg ağırlığında, yeşil derili bir mahluk çıkıyor. Eğitiminizden ork olduğunu anladığınız yaratığa tüfeğinizi doğrultup üç el ateş ediyorsunuz. Ork tüfeğinizden çıkan ateş ile hafif yaralanırken daha da saldırganlaşıyor. Etrafınızdaki askerler panik içinde sipere koşmaya çalışırken, yaralı hayvan gözü dönmüş şekilde üzerinize çullanıyor. Daha ne olduğunu anlayamadan 300 kg'luk kas gücünün etkisiyle elindeki şekilsiz palayı karın bölgenize saplıyor. Acı ile yere yığılırken son gördüğünüz şey komiserin kaçan bir askere sıktığı kurşun ve tanklarınızın ork gruplarına ölüm yağdırması oluyor.

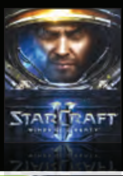


Relic Ret ile önceki DoW 2'lerden farklı bir formül denemiş. 16 bölümlük senaryoyu 6 ırkla da aynı mekanlarda, benzer düşmanlarla mücadele ederek oynuyoruz. Irkların farklı oyun dinamikleri dışında arka plan ve hedef farklılıkları da aynı haritaları tekrar oynanabilir kılıyor. SM kanadında kahramanlarımızı ve Gabriel Angelos'u ararken, Tyranid tarafında eski güçlü ve "yaygın" günlerimize dönmeye çalışıyor, Hive Mind tarafından nereden geldiğini anlayamadığımız psionik gücün kaynağından beslenmeye gönderiliyoruz. Diğer yandan bir ırktaki kahraman kumandanımız bir başka ırkla oyuna başladığımız zaman dişli bir rakip olarak dönümüze çıkabiliyor. 5 saat önce "koçsun koç" dediğim karaktere bir başka savaşta "vay köpeeeek" demek ilginç bir deneyim oluyor. Yalnız görev sıralarının aynı oluşu senaryoyu maalesef çizgiselleştiriyor. Senaryo görev aralarında karakterlerimiz seviye atladıkça dörtlü bir yetenek ağacında yeni yeteneklerini satın alıyoruz. Yan görevleri atlamadığınız takdirde 1-2 bölüm kala üst sınır olan 10. seviyeye ulaşıyorsunuz.

BİR KUMANDAN MI ON ASKER Mİ?

Ret'de görevlere kumandanlarla başlamanın yanı sıra standart birimlerle de başlayabiliyoruz. Böylece daha stratejik hareket etmeniz gereken bir oyuna kavuşuyoruz. Pasif YZ'ye karşı kendinizi zorlamak için deneyebilir veya kumandanlarınızı geliştirebilirsiniz. Senaryo boyunca, kumandan yeteneklerinde olduğu gibi savaş birimleri de bir defa oynanabilir hale getirmeniz gerekmekte. Tabii onlar yerine kumandanınıza yeni donanım almayı da seçebilirsiniz. Örneğin Lord Eliphas'a yanar döner bir balta almaktansa Noise Marines'in blaster menzil geliştirmesini yapabilir veya Predator tankını açabilirsiniz.

StarCraft 2



>

Dawn of War 2: Retribution



>

Supreme Commander 2

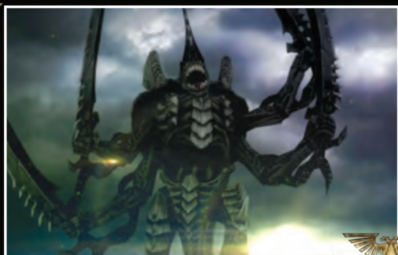




Tyranid'e eklenen seslendirme ile ilk kez Hive Mind'ın sesini duyuyor, açlığını hissediyoruz.

OYUNCULARI DİNLEMEYEREK DOĞRUYU BULMAK

Bilenler bilir. DoW 2'yi betasından beri oynayan bir OGZ forum grubumuz var, kah gülerek kah sinir küpüne dönerek yüzlerce oyun oynadık. W40K ve strateji aşığı bu ekip maalesef oyunun 1.5 yamasından sonra spam'ci zihniyet ve Windows Live'dan kaynaklı sorunlar nedeniyle ciddi şekilde soğumuştu. Retribution duyurulduğunda IG'nin geleceği tahmin edilse de beklenen heyecandan eser yoktu. Fakat iyimser olanlar haklı çıktı. Çoklu oyuncuda mucizevi şekilde herşey düzelmiş değil, ama çarpışmalar ve birimler arası dengeler gayet oturmuş durumda. Relic'in bu sefer ki Community baskısına boyun eğmemesini büyük saygı ile karşıladım. Betada ve sonrasında yazılıp çizilen pek çok başlığa rağmen Relic bu sefer oyuncuların feryatlarına aldırmadan lore'daki ırksal üstünlükleri baz alan, aynı birimin farklı modelleme ile gelmesinden farklı, tamamen farklı kuvvetleri komuta ederek denge ve keyifli oyun kavramlarını bünyesinde barındıran bir oyun ortaya koymuş. Fiyat, güç dengeleri ve genel hatlarıyla yüzler nihayet güldü.



TEK KİŞİ OYNANAN DOW İSRAFTIR

Ret'in Steam Cloud desteği, bizi Games for Windows Live çilesinden kurtarıyor. Efendi efendi oynarken Live'den düşme acısını çeken bilir. DoW 2 Last Stand'ında bir kere oynadıktan sonra Retribution'a geçerek buradaki karakter-



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Tek kişilik senaryoyu diğer ırklarla oynayabilme ✓ Tekrar oynanabilirlik ✓ Yeni birimler ✓ Çoklu oyuncu seçenekleri ✓ Her şeyiyle IG ✓ Yeni Last Stand yenilikleri ✓ GfWL'den kurtulduk ✓ Göze ve kulağa hitap ediyor ✖ Senaryo haritaları tüm ırklarda aynı ve çizgisel ✖ YZ senaryo modunda çok pasif

LORE NE ALEMDE?

Lore Ret'de önceki oyunlardan daha iyi korunuyor ve DoW I'e göndermeler yaparak senaryo bağlanıyor. Buna rağmen W40K meraklısına batan noktalar yine bulunuyor. Örneğin Librarian gibi bir sınıf yozlaşacaksa bu Khorne yerine Tzeentch ya da Slaanesh daha uygun olabilirdi. Diğer bir olaysa iki eldar Craftworld'ünün çarpışıyor olması. Zaten bir elin parmakları kadar kalan Biel Tan ile Alaitoc savaşmadan "hele bir otur soluklan yiğenim" diyebilirlerdi. Bunlar dışında senaryo da finali de tatmin edici. Oyundaki diyalogların tek tek seslendirilmesi atmosfer konusunda çok önemli bir artı. Bunun yanı sıra kısa ara filmler ve farklı sonlar oyuncu motivasyonunu artırıyor. Düşman ırkların yan yana oynaması demeyin, multi de o kadarı kadı oyununda da olur.





Ogrynler beyinlerinin %90'ını aldırmış (tamamı salak) bir tür insan grubu olduğundan Imperium'da kabul görürler. Vurulduğunu anlayamayan bu birimi "Guard yakın dövüşte zayıf yeaa" diye atıp tutanların üzerine salmanızı tavsiye ederim.

Ork Battlewagon doğru ayarlandığında yakın birimleri harcayan dev bir silindire sahip. Şu adamların çerden çöpten ölümcül silahlar yapmasına hastayım.

Hangi ırkın hikayesine başlayacağınıza karar veremediyseniz ilk şansı Eldar'a verin. Hikaye aktarılışı açısından en başarılı ırk Eldar.



inizi Ret'e alabilirsiniz.
Ret'in senaryosu ne kadar yüksek oynanabilirliğe sahip olsa da bu oyun yapımcıların da dile getirdiği gibi 3v3'e göre tasarlanmış. Bireysel beceriden çok takım çalışması ve koordinasyon gibi alanları ön plana çıkaran bu takım oynayışı "teke tekte kralım" diye gezen pek çok oyuncuyu sudan çıkmış balığa çevirmekte. Kimin nereye hamle yapacağı, üretim sıralamanız, kimin neye yöneleceği, harita dalgalanmaları, çeşitli bölgelere kurulan savunma hatları, öfkeli söylenmeler, komutlar ve yardım feryatları. Eğer takım arkadaşlarınız ile böyle bir mücadele yaşamak istiyor ve kendinizden çok birbirinize güveniyorsanız tam yerine geldiniz. DoW 2 ve Chaos Rising deneyimi olanlar her ırka eklenen yeni süper birimlere de güvenebilirler. Tabii savaş meydanına sürebilirlerse.

DoW 2 her strateji severi şans vermesi gereken bir yapım. Siz henüz bu şansı vermediyseniz Retribution iyi bir fırsat. İster yalnız ister arkadaşlarınızla oynayın eğlenceli, tekrar oynanabilirliği yüksek, göze ve beyne hitap eden, performans/fiyat oranı çok yüksek bir oyun sizi bekliyor. Bakarsınız sonradan soluğu masa üstü oyununda ya da romanlarında alırsınız. Eylül'de IG dönüşüm sonrasında görüşmek üzere ☺.
Not: Katkıları için Ulaşhan'a teşekkürler.

BUNU YAPIN

Tek kişilik görevlerden bir tanesine yalnız başlayın. Diğerini arkadaşınızla birlikte oynayın. Çok oyunculu modunun Steam'e gecmesiyle birlikte bir oyuna bağlanmak. Save etmek ve sonrasında oradan devam etmek çocuk oyuncağı. Oyunu en zora alın ve Skype üzerinden muhabbete başlayın. Saatlerin nasıl geçtiğini anlamayacaksınız. **Last Stand oynayın.** Last Stand iki arkadaşınızı yanınıza alıp, deli gibi üzerinize akan düşmana karşı şanlı bir direniş mücadelesine girişeceğiniz, tekrar oynanabilirliği yüksek bir mod. Retribution ile eklenen Anvil of Khorne haritası tecrübeli LS'cileri bile terletecektir. IG severler şimdiden ateş gücü yüksek Lord General'e sarmışlardır bile.



BUNU YAPMAYIN

Sıfır bir karakterle yeni Last Stand haritasına girmeyin. Canınız sıkılır. Army editor'da hiç bir ırka fosforlu pembe türü cırtlak renkler giydirmeyin. Fosforlu Cevriye'ye döndürmeyin IG'leri SM'leri. **Spam yapmayın.** Spam birlikleriyle gelen zafer saygı görmez.





SON KARAR

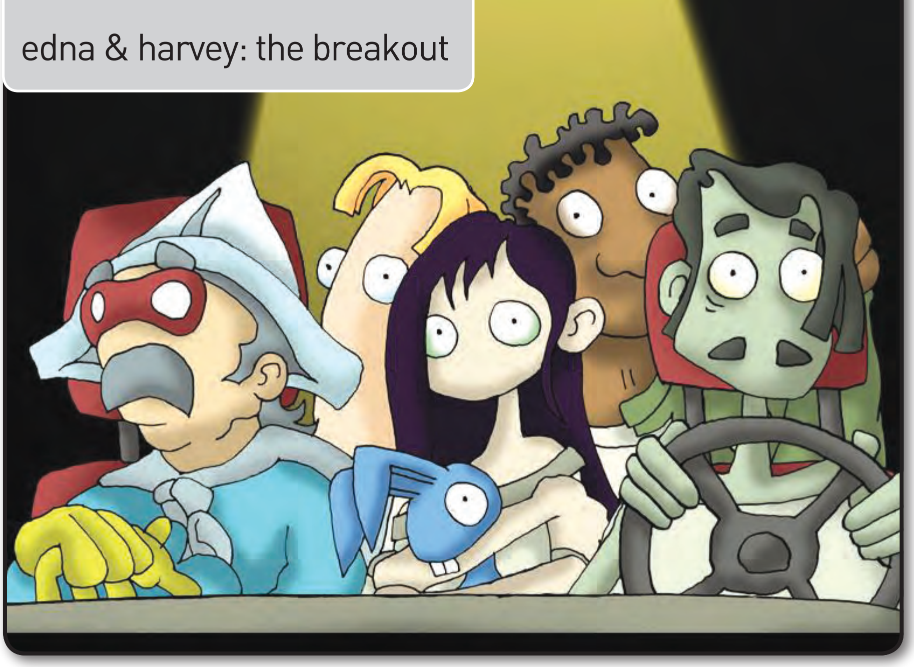
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Son zamanlarda çıkan en iyi strateji ek paketi. Single'sa single, multi'yse multi.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Gerçek Zamanlı Strateji → **Yapım:** Relic → **Dağıtım:** THQ / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** Aral 80 TL (ibretlik bir fiyat)
→ **Dijital İndirme:** Steam (30$) → **Yaş Sınırı:** RP (ESRB) → **Dahası İçin:** community.dawnofwar2.com



EN GÜZEL YERİ.

Edna & Harvey'in en güzel, daha doğrusu yegane güzel özelliği etkileşiminin sınırsız olması. Yani her objeyi bir diğerinin üstünde deneyerek her seferinde farklı yorumlar duyabiliyor, bir bitkinin yapraklarını zikzaklı kesmek, dolmakalemle her boş bulduğunuz yere resimler çizmek gibi oyunun gidişatını hiç etkilemeyen fakat Edna'nın aniden parlayan deliliğini çok iyi yansıtan tuhaflıklar yapabiliyorsunuz. Özellikle ayna olan yerlere dikkat edin.



PC

DUYDUK DUYMADIK DEMEYİN, DOĞRU SÖYLEYİN -B. EMRE ÜLGEN

Edna & Harvey: The Breakout

ŞU ARA DÜNYA işlerinden canım öyle boğazıma çıktı ki yarın yastık duvarlı bir odada, hafızamı kaybetmiş uyanacağımı bilsem, boşu boşuna kim olduğumu bulmaya çalışıp rahatımı kaçırmayayım diye kendime bugünden bir not yazarım: "Kaşınma, kır kıçını otur". Ay-yani şöyle: "Gerçeği boşuna arama".

Fakat işte serde aptallık olduğundan bir tımarhanede kendine dair hiçbir şey hatırlamayarak uyanan Edna öyle yapmıyor. Konuşan oyuncak tavşanı -ve aslında oyundaEdna'nın bilinçaltını temsil eden- Harvey'i de peşine katarak ne olduğunu bulmaya çalışıyor. Biz de kaçma girişiminin daha ilk dakikalarında Edna'nın babasının bir katil olduğunu öğreniyor ve hatırlamadığı babasını aklamak üzere bu iki kudurgan arkadaşla beraber yola koyuluyoruz.

Hafızasını kaybetmiş oyun kahramanı hikayeleri artık bana acıklı aile dizilerinin yarattığına benzer bir öğürme hissi verse de, *Edna &Harvey*'in öyküsü absürdle arızalı arasında gidip gelen bir tonda anlatıldığından bilindik numaraları yapmıyor. Hatta öyle tuhaf ve dolambaçlı bir yoldan öyküsünü anlatıyor ki, Edna'nın kızgın şaşı bakışı gibi aynı zamanda hem komik hem de sevimsiz olabiliyor oyun. Çocuksu görüntüsüne karşın *Edna & Harvey*'in tuhaf karakterlere ve çarpık bir mizah anlayışına sahip bir oyun olduğunu belirtmeliyim. Hele ki oyunun gerçek rengini bulduğu kısımlar olan giderek zıvanadan çıkan son çeyreği ve insanı rahatsız edecek derecede tekinsiz sonu, *Edna & Harvey*'in yetişkinler için hazırlanmış bir oyun olduğunun altını çizer cinsten.

NOKTA KOY, VESAİRE

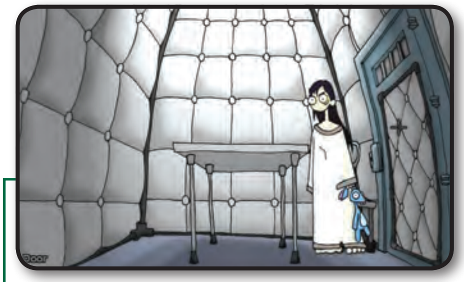
Edna & Harvey'in delibozuk başlangıcıyla karanlık sonu ne kadar çekiciyse gelişme kısmı da öyle bıktırıcı bir dolgu kompozisyonu gereksizliğinde uzatılmış (sınavlarda fazla kağıt isteyenlere bir hocamın dediği gibi: "çok yazan çok uydurur" sevgili okuyucu). Edna'nın masumiyetle delilik arasında gidip gelen hali, buna karşın Harvey'in iyi bir oyun arkadaşından bir anda fesat bir kışkırtıcıya dönüşümleri çok başarılı fakat oyun boyunca karşılaştığımız diğer karakterler, birçoğu deli oldukları için oldukça abartılı yazılmış olmalarına rağmen (belki de bu yüzden) renksiz ve özelliksizler. Bunun yanısıra oyunun en can alıcı kısımları olan geçmişe dönüş kısımları çok nadir karşımıza çıkıyor ve asıl merak ettiğimiz hikâyeyi alelacele, bölük pörçük öğrenebiliyoruz.

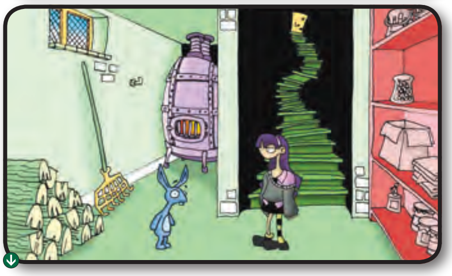
Haddinden fazla uzatılmış gelişme kısmı yüzünden halihazırda yavaş ilerleyen oyunun hızı, abartılmış nostalji tutkusu da eklenince iyice yavaşlıyor. Kontroller ilk çıkan grafik macera oyunlarında olduğu gibi ekrandaki "bak/kullan/konuş/al" komutlarını seçme üzerine kurulu (böyle oyunları tevellüdü 1300'lerde olanlar hatırlarlar, işte Serpil, Sinan, Tuğbek, ben). Dahası her ne hikmetse verdiğiniz komutların yarısını oyun algılamadığından envanteri çok geniş bir oyun *Edna & Harvey*'de zamanınızın çoğu seçip tıklamakla geçiyor (macera oyunu çekip uzatmakla mı geçecekti zaman Emreciğim?). Etkileşimi inanılmaz derece detaylı hazırlanmış, kahramanı deneyebileceğiniz her kombinasyon için bir şey söyleyebilen, dilerseniz kapılarla, pencerelerle bile konuşabilen bir oyun için bu çok talihsiz bir hata olmuş bana kalırsa.

YOLUN SONU, E HALİYLE

Hikâyeye uygun ve tutarlı olduğu sürece grafiğe hiç aldırmayan bana bile uyduruk gelen sözümona amatör grafikleri ve tımarhanenin içinde aşağı yukarı koşturmaktan başka bir numarası olmayan bulmacalarını da kusurlarına katarak, bu ne idüğü belirsiz bahar günlerinde beni canımdan bezdirmiş *Edna & Harvey*'in, oyunun yaratıcısı Jan Müller-Michaelis'in bitirme projesi olduğunu ve bu yeteneksiz adamın sonradan Daedalic'in ortağı olduğunu da giderayak eklemek istiyorum. Alman basınının, koyu bir milliyetçilikle olacak, *Edna & Harvey*'e verdiği aşırı yüksek notlaraysa daha çok şaşırdım. Bu hikâyeden ibret alarak, "Ben de kendi dergimin pistonunu arkama almaz mıyım ve de bir oyun devi olmaz mıyım?" diyerek hemen kendi oyun senaryoma giriştim:

Emre bir gün inceleme yazısını bitiremiyordu. Ne yapsam da okuyucuyu oyalayarak savuşsam diye düşündü.





Edna'nın çocukluğuna döndüğümüz kısımlar çok başarılı ama sayıca çok az.

Oyunun sonuna bakılırsa bu odadan hiç çıkmamalıydık.



Oyunun mizah anlayışının sevimsizleştiği anlardan biri – burada sürpriz bir doğumgünü partisindeyiz.

Alter Ego



>

Alternativa



>

Edna & Harvey



→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Daedalic Entertainment → **Dağıtım:** Viva Media/Lace Mamba Global → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 19.99$
→ **Dijital İndirme:** Adventure Shop (19.99$) → **Yaş Sınırı:** 13+ → **Dahası İçin:** edna.daedalic.de/?lang=en

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Macera janrından yeni bir devrin başlangıcı (son kararı okuyup sayfayı geçen tembel okuyucular alıp perişan olsunlar diye mahsus yapıyorum).

5,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BEN OLSAYDIM...
Alternatif yollar belirler ve her birine farklı sonlar yazardım. Karakterlerin kaderi oyuncunun ellerinde olsaydı bu hikâyeye gerçekten de doyum olmazdı!

YAKUZA 4

X'E BASMAKTAN BIKMAYANLAR KULÜBÜ – VOLKAN TURAN

YAKUZALIK KÜLTÜRÜMÜZÜN bir parçası değil, hatta yakınından bile geçmez. Buna rağmen, hakkında bu kadar *doğru* fikirlere sahip olduğumuz başka bir Asya kültürü var mıdır merak ediyorum. *"Baba ben büyüyünce yakuza olacağım!"* dediğinizde, büyüyünce ne olacağınız bellidir (derken ufukta bir baba tokatı gözükür). Şaşalı ama ecelinizle tanışamadan öldürecek bir hayatınız olacağı, yükselişi hızlı ama düşüşü de çok sert bir kariyer yapacağınız ve bu arada vakit buldukça bedeninizi çeşit çeşit dövmelerle süsleyeceğiniz aşikârdır. Filmlerden, kitaplardan, çizgi-romanlardan, çizgi-filmlerden, arkadaşımızın halasının kızından ve oyunlardan biz böyle gördük. Yakuza dediğin fiyakalıdır. Parası vardır. Elini sallasa 50'si hazırdır. Gözünü kırpmadan adam öldürür ve klanının başkanına sonsuz bir sadakatle bağlıdır. Belki *Godfather* gibi sağlam bir filmi çekilmediğinden İtalyan mafyası kadar meşhur değildir ama en azından Oyungezer okurları için böyle bir fark aslında yok, çünkü Sega'nın meşhur Yakuza serisi sayesinde bu kirli adamların iç dünyasını uzun zamandır biliyoruz. Geçen sene Japonya'da çıkan Yakuza 4, bir senedir İngilizceye çevriliyor ve çıkış gününü bekliyordu. Kazuma Kiryu, özlemişiz seni, ama yanındakiler de kim kuzum?

DÖRT MAFYÖZLER

Yakuza 4'ün en önemli özelliklerinden biri, eskisinden farklı olarak başrolde tek bir karakterin, Kazuma'nın olmayışı. Onun yanında oynayacağımız üç karakter daha bulunuyor. Oyuna ilk olarak başladığımız karakter Shun Akiyama. Kendisi bir yakuza değil, bir iş adamı. Belirli kıstaslarla finansörlük yapıyor ama elbette eli pis bir arkadaşımız. Kötü biri değil, hatta oyunun ana hikâyesine bakılırsa gayet iyi niyetli; kazandığı para kirli olsa da ilk amacı maddi imkanlarını kullanarak insanların hayatlarını değiştirmesini sağlamak. Bunun için de kendisini en tehlikeli klanların önüne atmaktan çekinmiyor.
Daha sonra Taiga Saejima'nın kontrolünü üstleniyoruz. Kendisi 1985'te 25 yıl hapis cezasına çarptırılan (nedeni de kendi adamlarından 18'ini öldürmek!) oldukça sert ve duygusuz biri (öküz diyelim biz). Hemen ardından sırayı 29 yaşındaki polis memuru Masayoshi Tanimura alıyor. Kendisi kumar bağımlısı ve "çığrından çıkmış" bir kişiliğe sahip. Ama arka plandaki hikâyeleri öğrendikçe işlerin göründüğü gibi olmadığı ortaya çıkıyor. Örneğin Saejima'nın 1985'teki davasını tekrar ele alıyor oyun. Derine indikçe yeni detaylar ortaya çıkıyor.

Son olarak da sahneye Kazuma çıkıyor tabii ki. Artık oyunun son aşamasına gelmiş oluyorsunuz ve önceki olaylar bir şekilde, güzelce bağlanıyor ve Kazuma'nın yüzünü gördüğünüze seviniyorsunuz. Elbette önceki oyunlarda ne olduğunu bilirseniz, ekrana daha anlamlı gözlerle bakabilirsiniz. Zaten bunun için de Yakuza 4'te önceki üç oyundan önemli anların sinematikleri bulunuyor. Bunları oyunun başında oturup izlemenizi öneririm.

Önceki oyunlar gibi Yakuza 4 de hikâyeye büyük önem veriyor, hatta neredeyse her şeyi bırakıp



"Aaa de bakayım!"

Can sıkıntısına bire bir bu mini oyunlar. Skorunuzu online olarak saklayabilirsiniz de.





Soldan sağa: Kemal Sunal, Zeki Alasya, Metin Akpınar ve Halit Akçatepe... Filmi siz bulun :)

NE İYİ NE KÖTÜ?

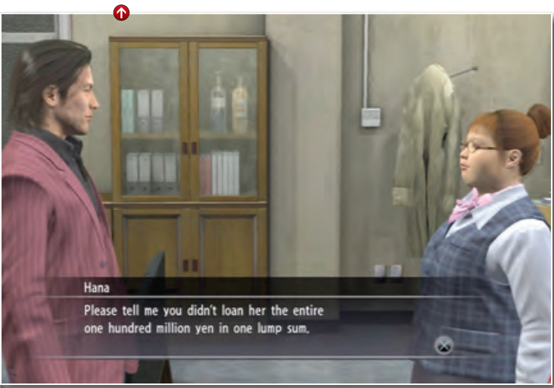
- ✔ Hikâye
- ✔ 4 ayrı ana karakter
- ✔ Bol mini oyun
- ✔ Uzun ömürlü
- ✖ Yükleme süreleri
- ✖ Müzikler
- ✖ Bir süre sonra klişeleşmesi

uzun bir sinematiğe çevireceklermiş oyunu. Sinematiklerin, oyun içi konuşmaların haddi hesabı yok. *Metal Gear Solid 4*'teki diyaloglara laf edenlerdenseniz, bir de Yakuza 4'ü görmenizi isterim! Üstelik büyük sürprizlere yer vermemesi ve tahmin edilebilirliğinin yüksek olması nedeniyle hikâyenin çok güçlü olduğunu da söyleyemem. Yine de oyunu izlemekten pek sıkılmıyorsunuz. İngilizce seslendirmelerin yerine orijinal Japoncaları aynen korunmuş, böylece oyunun karakteri de paramparça edilmemiş, altyazıları okuyarak güzel güzel takip edebiliyorsunuz konuyu. Her bölümde farklı karakterlerle oynayarak bu suç şehrinin suçlu insanlarını biraz daha yakından tanıyor, o noktaya nasıl geldiklerini öğrendikten sonra da yaşananları keyifle izliyorsunuz. Deneyimli bir suç hikâyeleri yazarı olan Hase Seishu, tüm hikâyeyi çok iyi işlemiş, ilmik ilmik örmüş ve onlarca saatlik bir oyun için iyi bir iş ortaya çıkarmış. Hatta Yakuza 4 için "film gibi" demek yerine "kitap gibi" demek daha doğru olur.



Brütal vokalden sonra sahnede civciv ezmek çok eskilerde kaldı.

Akiyama'nın en büyük yardımcısı Hana, ama bu kadar çok konuşan bir kadın hayatımızda görmedik! Görmeyi de istemiyoruz!



BIRAKIN DA OYNAYALIM!

Buradaki olası sorun, "çok izle-az oyna" olabilirdi ama Yakuza 4 bunu da bir şekilde çözmüş. Çok izliyorsunuz ve oynamak istediğiniz kadar oynuyorsunuz. Oyun bir sandbox değil ama yine de "Japonlar *GTA* yapsa aha bu olurdu" diyebiliriz Yakuza 4'e. Önceki oyunlarda olduğu gibi dördüncü oyun da Kamurocho'da geçiyor. Büyük değişiklikler yok ama artık çatı katları, alt geçitler, bodrumlar filan bulunuyor. Burnunuzu sokabileceğiniz çok fazla yer var. Daha çok mekâna girebiliyorsunuz. Ama sadece ana görevlere gitmek istiyorsanız, haritadaki pembe renkli oku takip etmeniz yeterli. Oyunu bu şekilde de rahat rahat bitirebilirsiniz ama o uçsuz bucaksız yan görevleri kaçırmak isteyeceğinizi de pek sanmıyorum. Ha, çok mu orijinaller, çok mu keyifliler? Hayır, ama oyunun tarzını sevenlere oyalanabilecekleri tonla malzeme verdikleri kesin.

Şahsen yan görevleri saçma bulduğumdan bunları anlatarak hevesinizi kırmak istemiyorum ama oyundaki mini oyunlardan bahsedebilirim. Örneğin Club Sega'da çok güzel bir arcade shooter oyunu bulunuyor. Buradaki skorunuzu online olarak kaydettirebiliyorsunuz da. Oyuncaklar kullanarak UFO'ları yakalamaca, bilardo, dart, bowling, masaüstü oyunlarından poker, blackjack, rulet, cee-lo bizim bulabildiklerimiz. Olmazsa olmazlardan karaoke ile ritim tutabilir, müzik beni bozar derseniz de balık tutmaya gidebilirsiniz. Geleneksel Asya oyunlarından Mahjong ve Pachinko da (*Virtua Fighter* ve Alaaddin'li hem de) hizmetinizde. Daha basit şeyler arayanlar da kumarhanede zaman geçirebilir ama şanssız bir insansanız hiç bulaşmayın (ne paramızı yedi be)!

Ana görevleriniz ise bu kadar laylay değil. A'dan B'ye git, geri dön, şunu taşı, bunu patakla şeklinde bir yığın angarya içeriyor ki ilerleyen saatlerde ana görevleri sadece hikâye açılsın diye yapar oluyorsunuz. Her bir karaktere ait özel bir de "geliştirme" görevleri var. Örneğin Akiyama ile bar hostesinizi güzelleştiriyor ve müşteri potansiyelinize göre giydiriyorsunuz. Müşterilerin zevki de çok ilginç yani! Diyorsunuz ki "ben bu kadına aşık olurum ya" ama bir bakıyorsunuz Japon müşteriler yüzüne bile bakmıyor kadının! Sonra bir erkek oyuncu olarak da hangi ruju sürsem hangi küpeyi taksam, bu kolye yakıştı mı gibi ölümcül sorularla balata yanıyor! Neyse ki Taiga ile bir dojoda dövüşçü geliştiriyorsunuz da kendinize geliyorsunuz!

Yakuza 3'teki dövüş sistemi sizi pek sarmadıysa dördüncü oyundan da mucize beklemeyin çünkü büyük bir değişim yok. Yolunuza çıkan serseriler, mafya elemanları filan öylece dikilip güzelce sopalarını yiyorlar ve avucunuza para olsun, tecrübe puanı olsun, kullanışlı eşyalar olsun bırakıp gidiyorlar. Konu gereği dövüşmek zorunda kaldıklarınız nispeten daha zevkli çünkü bir strateji, biraz taktik gerektiriyorlar. Her seviye atladığınızda kazandığınız özel yetenek puanlarıyla çeşitli hareketlere sahip olabiliyor ve giderek tanklaşıyorsunuz ama maalesef sonraki karaktere geçtiğiniz bu macera baştan başlıyor. Dövüşlerse daima ve oldukça kanlı. Kafa eziyor, kaş patlatıyor, bel kırıyor, topa vurur gibi vuruyorsunuz karşınıza çıkanlara. İlk 10 saat bunlar fena gözükmese de bir süre sonra sıkması olası.

DÖRT PARMAKLI ELLERE ANLAM YÜKÜ

Uzakdoğu kültürüne aşina olmayanlara Yakuza 4'ün yüzdüğü sular bir hayli yabancı gelebilir, hatta bazılarınız o sularda boğulma tehlikesi de geçirebilir. Zira gelenekselci bir bakışla işlenmiş bu konunun ve karakterlerin derinine inmek pek mümkün olmuyor. Onların tabuları farklı, suça, geleneğe, ilişkilere bizden daha farklı bakıyorlar. Cinsellik, aşk, fedakarlık gibi kavramlar bambaşka anlamlar içeriyor ama bence oyunun keyfi de burada yatıyor.

Konuya yeni dahil oluyorsanız Yakuza 4 gerçekten hoş bir deneyim. Ama ne oyun *GTA* gibi bir sandbox, ne de Kamurocho San Andreas gibi yaşayan bir şehir. Trafik yok, hava şartları yok, sokakta rastgele şeyler olmuyor. Script'lenmiş vatandaşlar önceden belirlenmiş rotalarını izleyip size göre tepki veriyorlar. Dolayısıyla Yakuza 4'e bulaşacaksanız tüm bunları göz önünde bulundurmalısınız, yoksa çok istediğiniz bir filmi görmek için sinemaya gidip yanlış salona girdiğinizdekine benzer bir hisse kapılabilirsiniz.

GTA 4 > Red Dead Redemption > Yakuza 4







SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Hikâye odaklı aksiyon oyunları arasında zirveye oynayabilir ama sadece sabırlı, tecrübeli ve İngilizcesi olan oyuncuları etkileyebilecektir (CV'nizi görelim).

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** CS1 Team → **Dağıtım:** Sega / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 160 TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** yakuza.wikia.com



BEN OLSAM

Çok konuşmadan oturur oynardım oyunu. Zaten öyle de yapıyorum. Hikaye nasıl anlatılır, oyun mekanikleri nasıl geliştirilir dersi veriyor Champion. Fight Night oyunlarının bir kusuru varsa, o da şu ağır çekimlerde kafadan yükselen ter bulutunu yapmayı bir türlü beceremediler. Ben olsam kaldırırdım o muhabbeti. Bir de gereksiz ara yüklemelere bir çözüm bulduk mu tamamdır bu iş.

AYAĞA KALK EVLAT! AYAĞA KALK VE PARÇALA ŞU ALLAH'IN BELASI HERİFİ! – KAAN ALKIN

Fight Night Champion

KENDİNİ YERDE BULMUŞ OLABİLİRSİN. Ama maç bitti demek değil bu. Ayağa kalk evlat. Boks dediğin budur işte. Ayağa kalk ve kendine gel. Yediğin yumruğun ne kadar sert olduğu önemli değil. Önemli olan senin bu yumruk karşısında nasıl durduğun. Rakibin senden iri, senden güçlü olabilir. Ama sen daha akıllısın evlat. Bir-bir-iki, bir-bir-iki. Bir planın var, unutma.

Tarihin en gaz oyunlarından birine hoş geldiniz. Boks severler, spor severler, sinema severler, oyun severler, yani oyungezerler, toplanın! Anlatılacak bir hikâyemiz, kazanılacak ünvanlarımız, duvara asılacak kemerlerimiz var.

ANDRE İÇİN

İlk tanıştığımızda yerde yatıyordu Andre. Eski dostu, antrenörü ve menajeri Gus, köşeden bağırıyordu, "Ayağa kalk evlat! Maç daha bitmedi!" Andre, bir dizinin üstünde yavaşça dikilirken, derin bir nefes aldı. Bir tane daha... Buraya gelene kadar birçok zorluğu atlatmış, amatör boks şampiyonluklarından sonra, profesyonel boksa geçiş yapmıştı. Şimdi ortasıklette zirveye olabildiğince yaklaşmıştı. Şöhret ve başarı kendi sorunlarıyla geliyordu elbette. Ama hiçbir sorun üstesinden gelinemez değildi. McQueen Gus'ı bırakıp kendisiyle çalışması için baskı yapıyordu. Kardeşinin kıskançlık krizleri canını sıkıyordu. Az önce yediği yumruğun açtığı kesik çılgın gibi sızlıyor, tüm sinir sistemini sarsıyordu. Gözlerini kapatıp derin bir nefes daha aldı. Tüm karanlık düşünceleri uzaklaştırdı kafasından ve ayağa kalktı.
Bu noktada "tanışıklığın" bir adım ötesine geçtik, epey büyük bir adım. Artık ben Andre Bishop'tum, Andre Bishop da ben.

"Bitir işini evlat" diye bağırdı Gus. Kendimden emin atıldım ileri, sol, sol, sağ, geri çekil geri, kontra, artık benimsin, işin bitti, sol, sol, sağ, içeri gir, aparkat, aparkat, dışarı çık, sol, sol. Maçın başında nasıl oldu da beni yere serdi bu herif, bilemiyorum. Ama şu an nerede olduğunu dahi bilemediğinden eminim. Hakem saymaya devam ediyor. Bu maç benim, orası kesin. Zirveye giden yolda önümde duracak hiçbir şey yok artık!

Yanıldığımı fark etmem çok uzun zaman almıyor. Yanında serserileriyle gelen McQueen'in olay çıkartacağını tahmin ediyordum. Ama yanındaki serserilerden birinin kirli bir polis olacağını aklımdan geçirmemiştim hiç. Keşke hiç yumruklamasaydım o herifi. Polise saldırmak ve nereden geldiğini bilmediğim ruhsatsız bir silahı bulundurmak suçuyla içeri gireceğimi söylüyorlar. Tüm hayallerim bir zibidi yüzünden avcumdan kayıp gidiyor.

Hapishane bir atlet için çok sağlıklı bir yer değil. Her zaman olduğu gibi dövüşmek zorundayım. Burada ringde kazanmak da yetmiyor üstelik. Duşlarda 3-4 kişiden dayak yemene ve elindeki her kemiğin kırılmasına engel olamıyor kazanmak. Ama buradan çıkacağım eninde sonunda.

KÖKLER

Oyunun ilk saniyesinden dövüşerek başladığımız için kontrolleri öğrenmek, değiştirmek gibi bir şansınız pek olmuyor. Diğer Fight Night oyunlarının gediklisiyseniz sorun yok ama yeni oyuncular için, eeee, onlar için de sorun yok ki! "Full Spectrum Boxing"i olabildiğince basitleştirmiş ve ulaşılır kılmış EA Kanada. Benim gibi eski oyuncular biraz arayacak önceki sistemi. Eskiden belli yumrukları atabilmek için analog ile kol hareketlerini taklit ediyorduk hatırlarsanız. Aparkat atmak için ortadan aşağı, sonra hangi kolla atacaksak o taraftan bir yarım daire. Yeni oyunda o yarım daireler, rotasyonlar ortadan kaybolmuş. Sağ analogu çektiğiniz tarafa yumruk atar olmuş boksörler.

Eski sistem yerindeymiş gibi oynamak da mümkün elbette. Ben bir süre sistemin değiştiğini fark etmedim, eski kafayla oynamaya devam ettim. Her şey güzel gidiyordu, tek derdim karakterimin her seferinde fazladan bir iki yumruk atmasıydı. Boşa



Cotto ve Shane birbirini pataklayadursun, maçı en iyi yerden hakem izliyor. Champion kamerasında araya girip görüşünüzü engellediği dahi oluyor.

sallanan yumruklar hem karakterimi yoruyordu, hem de rakibime karşı atak şansları yaratıyordu. Şampiyona modunda "Nedir bu ya, bir hareket yapıyorsun, üç yumruk birden atıyor bu" diye gereksiz gereksiz çıkışmaya başlamıştım ki değişenlerin kontrol sistemiyle sınırlı kalmadığını gördüm. Yeni mekaniklerin büyük bir kısmı, tamamlamam 9 saat 46 dakikamı alan hikâye boyunca önüme kondu. Hoş ve heyecanlı bir yenilik, maç sırasında tamamlanan görevlerdi. Bir maçta Andre rakibine attığı ilk yumrukta, daha önce de kırdığı sağ elini sakatlıyor. Maçı sağ elle kazanması isteniyor. Yüzünde açılan bir kesiğe belli sayının üstünde darbe almamak, rakibi o raunt içinde yere sermek, vücuda belli sayıda yumruk atmak, belli bir yumrukla rakibi yığmak gibi çeşitli görevler çıkıyor karşımıza.

MUTLAKA İZLEYİN

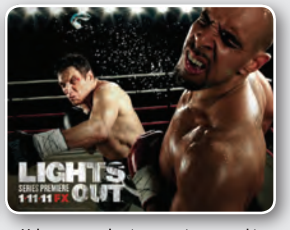
Oyundan aldığınız haz ve gazı en uç noktalara taşımak istiyorsanız, izlemenizi tavsiye edeceğim üç tane yapım var.



Tahmin edebileceğiniz üzere ilk üç Rocky filmi



Michal Mann'in yönettiği, Will Smith'in baş rolde olduğu Muhammed Ali biyografisi ALI

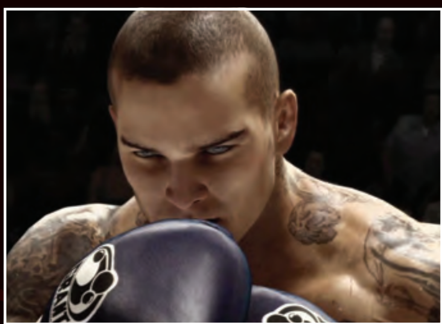


Yakın zamanda vizyona giren ve eski bir ağır siklet şampiyonunun hikayesini anlatan Lights Out dizisi

Bu görevler Andre'nin hikâyesinin büyük bir bölümünü oluşturduklarından hikâye anlatımı açısından da bir hayli önemli. Kırık sağ eliyle rakibe dalıp kroşeleri çaktıkça Andre'nin suratının acıyla buruşması, tam da o anda hüzünlü ve gaz bir müzik girmesi, rakibi yere sererken müziklerle birlikte seyirci tezahüratlarının da ortalığı inletmesi gibi detaylar sadece bir görevin parçası olsalar da atmosferi inanılmaz etkiliyor. Aynı şekilde, biz hapisteyken McQueen'e boyun eğip ağırsıklette yol alan erkek kardeşimize bile bile yenilmemiz gibi pek çok etkileyici sahne de bu görevlerden oluşan temeller üzerine oturtulmuş.



Boksörlerin yüz ifadeleri değişiyor. Ancak bilmedeğim bir sebepten, bu sistem her zaman çalışmıyor. Ölümcül bir yumruk değil de dondurma yemiş gibi bakan tipler var mesela.



Şampiyona modunu tamamlayıp Legacy'e geçtiğinizde antrenörünüzden gelen e-postalarla verilmeye başlıyor bu görevler. İlla bir kesik aç yüzünde, maç bittiğinde %25'ten fazla hasar almamış olmamalısın, beşinci raunttan önce rakibini nakavt etmiş ol gibi direktiflerle çıkıyorsunuz maçlara. Legacy görevlerini tamamladığınızdaysa maç başına alacağınız tecrübe puanları artıyor. Tecrübe puanları mı? Az sonra.

DEĞİŞİM

Yeni kontrol sistemi biraz daha basit, herkes tarafından kavraması kolay bir sistem ki oyunu daha fazla oyuncuya ulaştırmak adına güzel bir adım bu. Ciddi bir başka değişiklik, "Signature" yani özel yumrukların kaldırılmış olması. Boksörlerin kendine has yumruklarının ortadan kalkması kulağa kötü geliyor başlarda. Ama oyun sırasında her boksörün kendi stiline sahip olduğunu görünce rahatlıyorsunuz. Sonny Liston, Myke Tyson, Tommy Morrison gibi aşina olduğunuz boksörler, ringde gerçeklerinden ayırt edilemeyecek kadar iyi görünüyor. Tyson yine kendi kafası üstünden yumruklarla geliyor üstünüze. Liston ayağını sürüyerek gelip iplerde yumruk manyağı yapmaya çalışıyor sizi. Tommy yine bir sağ bir sol gösterip zımba gibi kroşeler çıkarıyor.

Boksörlerin arasındaki farkları ve en önemlisi kendi boksörünüzün tarzını ortaya koyacak olan şey, yeni yetenek sistemi. Andre'nin dramına son verip kendi boksörünüzle yola devam etmek için kolları sıvadığınızda bu meseleyi hızlıca çözüyorsunuz. Genel antrenmanlarla karakteri topluca geliştirmek yerine sadece atletik özelliklerini geliştirmek, diğer tüm becerileri de ayrı bir yetenek ağacında toplayarak maçlarda ve antrenmanlarda kazanılacak tecrübe puanları yardımıyla geliştirmek daha mantıklı gelmiş EA Canada'ya bu sene. Evet yanlış duymadınız, fiziksel güç ve yetenek diye ikiye ayrı koldan gelişiyor karakterimiz artık. Maçlara hazırlanırken yapacağımız antrenmanlarla dayanıklılık, sağlık, güç, hız, refleks gibi özelliklerimizi belli bir seviyede tutmaya, mümkünse artırmaya çalışıyoruz. Eğer son dakikada ayarlanmış bir maç değilse önümüzdeki, genellikle maça kadar 3-4 hafta vaktimiz oluyor. Bu süre içerisinde "beceri" ya da "atletizm" antrenmanları yapabiliyoruz. Aslında ikisi arasında bir fark yok. Biri tüm istatistikleri etkileyen genel bir çalışma. Diğeriyse belli bir istatistiğe odaklanıyor. Yaptığımız her çalışma, dayanımımızdan (stamina) belli bir yüzde götürüyor. Biz de antrenmanları ve dinlenme periyotlarını iyi ayarlayıp mümkün olduğu kadar çalışmış ve dinlenmiş olarak maçlara çıkıyoruz.

Bu antrenman haftalarını kendi imkanlarımızla değerlendirebileceğimiz gibi, ünlü spor salonlarından birinde de geçirebiliyoruz. Salonların kendilerine göre özellikleri, antrenman çeşitleri ve etkiledikleri istatistikler ve elbette ay sonunda tek çeşit ödeme seçenekleri var. Antrenman oyunlarının en güzel ve iyi yanı artık daha basit olmaları. Hangi antrenmanı seçerseniz seçin tüm istatistikleriniz etkileniyor. Nasıl mı? Örneğin dayanıklılık konusunda ünlenene Phiedelphia salonunda çalışıyorsunuz diyelim, 5 farklı antrenman var katılabileceğiniz. Ve diyelim ki kum torbalarıyla yapılan antrenmanlar sizi de benim gibi geriyor. İstediğiniz yumruğu arada atamıyorsunuz, kontroller vücut yumruklarını daha bir zor algılıyor. Ama buna mahkum değilsiniz, hiçbir şey yapamıyorsanız direkt Sparring'e yani bir başka boksörle antrenman maçına çıkabilir, maksimum puanı toplayıp dinlenmek için evinize dönebilirsiniz. Yani beceremediklerinizle uğraşmak gibi bir mecburiyetiniz yok. Ayrıca antrenman oyunlarına ana menüden de ulaşabiliyorsunuz artık. Karakterinizi işin içine karıştırmadan girip bu oyunlar konusunda kendinizi geliştirebilirsiniz.

Bu tür antrenmanlar sonrasında da gösterdiğiniz beceriye göre karakteriniz belli miktarda tecrübe puanıyla ödüllendirilecek.

TECRÜBE

Puan toplayıp duruyoruz, ne yapacağız bunları? Oyunda bir boksörün tüm yetenekleri bir tecrübe tablosunda alt alta sıralanıyor. Karakterinizin atabildiği her türlü yumruk, her türlü savunma, dayanım, blok, refleks, kombinasyon becerisi ve benzeri bilgileri koca bir sayfada karşınızda duruyor. 220 seviye var oyunda. Evet, boksörünüz seviye atlıyor. Seviyesi de bu saydıklarımdan hangisine, ne kadar sahip olduğunuza göre belirleniyor. Mesela sağ kroşeniz sağlam olsun istiyorsunuz. Hop tecrübe puanlarınızı yatırıyorsunuz o tarafa. Her doldurduğunuz kutuda hız ve isabet oranı

Fight Night Champion



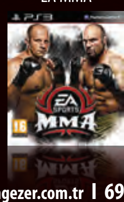
>

Fight Night Round 4



>

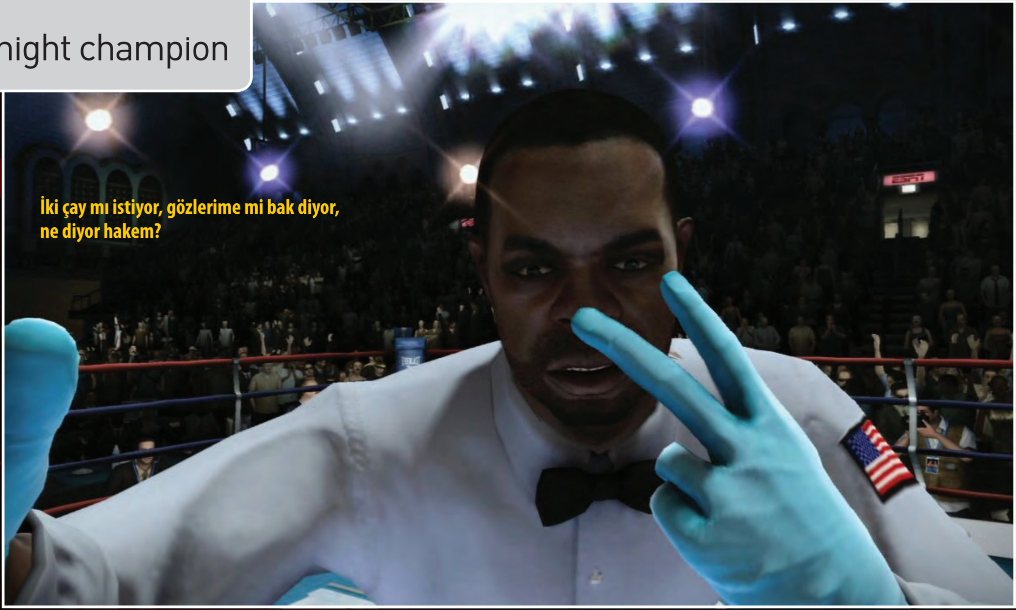
EA MMA



artıyor. Yıldızlı kutularda yeni bir özellik kazanıyor yumruğunuz. Rakibi tek bir yumrukta, kısa bir süre afallatmaktan başlayıp "flash knockout"a kadar gidiyor bu özellikler. Boksörünüzün tarzı sizin tecrübe puanlarını harcarken yapacağınız seçimlere göre belirleniyor. Başlarda hızlı ve güçlü yumruklar işi götürmeye yeterken, karşınıza farklı ve daha iyi boksörler çıktıkça elinizdeki puanları daha bir düşünerek, daha bir dengeli dağıtmaya başlıyorsunuz ki sizin de nasıl bir boksör olduğunuz ortaya çıkıyor bu durumda.

Sistem puan topladıkça yeni yetenek kazanmaktan ibaret değil, ortada bundan daha derin bir yaklaşım var. Çünkü tercihleriniz kendi istedikleriniz olmaktan çıkıp boksörünüzün ihtiyaçları olmaya başlıyor ufak ufak. Maç kaybediyorsanız sorunun ne olduğunu hızlı ve doğru bir şekilde tespit etmeniz şart.

Yıllarca Fight Night oyunları oynamış biri olarak ben bu şartları yerine getiremeyip tüm zamanların en kötü istatistiklerine sahip olmayı başardım mesela. Kontra atak ağırlıklı, ağırsıklet, kaslı, atletik, Ortodoks dövüşen, 80" yumruk mesafesi olan bir boksör yarattım kendime. Amacım rakipleri uzakta tutmak, hızlı kombinelerle zayıflatıp içeride güçlü yumruklarla bitirmekti. Kısa boylu ve içeride dövüşen rakiplere karşı da çenemi geride tutup vücudumu kollayarak tepeden vuracağım yumruklarla yumuşatacaktım. Bir süre tecrübe puanlarını dağıtmadığım için, bir süre de yanlış dağıttığım için 0-8-0 gibi bir kariyerim oldu: 8 maç, 8 yenilgi, 6'sı yerde. Oyunda o anki dünya şampiyonu Mike Tyson'ı tek bir yumrukta flash knockout ile indirene kadar eğitimimi tamamlamış oldum. Ama dünya şampiyonu olmama rağmen, boksörüm Legacy ağacında "Club Fighter" olmanın ötesine geçemedi (şimdilik).



İki çay mı istiyor, gözlerime mi bak diyor, ne diyor hakem?

RİNG

Yeni yetenek ve antrenman sistemi yüzümü güldürdü açıkçası. Daha dikkatli, disiplinli ve stratejik oynamama imkan tanıdı. Aynı zamanda basitliği elden bırakmayarak Fight Night'ın kapılarını yeni oyunculara da açtı. Eğlencesine, iki arkadaş ya da online oynamanın tadı bambaşka. Ama ben hâlâ pat küt dalmak yerine daha aklı başında, dikkatli, simülasyon tadında oynamayı seviyorum Fight Night'ı. Oyun içinde bir yerlere gelmek istiyorsanız öyle de yapmak durumundasınız zaten. Az kalsın unutuyordum, maçlar sırasında raunt aralarında olacaklar da nasıl dövüştüğünüze bağlı artık. Önceki oyunlarda hatırlarsanız, köşe adamlarıyla mini oyunlar oynardık. Kesikleri hızlıca tedavi etmek, kanamaları ve şişleri indirmek için analogları deli gibi sallardık. Artık bu mini oyunların yerinde yeller esiyor. Maç sırasında gösterdiğiniz performansa göre boksörünüz raunt aralarında kendini toparlıyor. Yani ne kadar akıllı dövüşür, isabet yüzdenizi yüksek tutar, az hasar alır ve boksörünüzü fazla yormazsanız, sağlığınız ve gücünüz de o oranda düzelmiş oluyor.

Eski oyunlarda pek yapmadığımız bir şey bu oyunda biraz daha önem kazanıyor bu arada. Koskoca 60 saniyeyi boşa harcamak zaman zaman can sıkıcı olsa dahi, artık raunt arasında oturup ne olup ne bittiğini dinlemek, izlemek şart. Köşemizin bize verdiği tavsiyeler kadar rakibin ne durumda olduğunu, köşe adamının ne gibi taktikler verdiğini duymak da mühim. Zira boksörler, eğer fiziksel durumları el veriyorsa, söylenenleri harfiyen yerine getirmeye çalışıyorlar. 9 raunt boyunca patakladığınız dişli bir rakip, puan kartlarında bir hayli gerideyse, karşınızda tutunmakta zorlanıyorsa, köşe adamı kalkıp "Koru kendini, sadece güçlü ve kontra yumruk at" diyebiliyor. Sonra siz kendinizden emin ve gardınız düşük şekilde rakibin üstüne gidince, gördüğünüz son şey iri bir yumruk oluyor. Zaman zaman gözünüz grafiklere takıldığından onu dahi göremeyebiliyorsunuz...

Gerçekten de görsel anlamda seri her sene söylediklerimizi bir kez daha tekrar ettiriyor ve muhteşem görünüyor. Boksörler olabildiğince gerçekçi, terlemeleri, kas hareketleri, yeni "champion camera" modu gayet hoş. Yumruklar gerçekçi ve tok. Yorgun rakiplerin yüzü düşüyor, ağız bir karış açılıyor, göğüs kafesi hızlı hızlı şişip iniyor. Yumruk atarken ve yerken "zaman zaman" yüz ifadesi değişiyor boksörünüzün, dişlerini sıkarak atıyor yumruklarını. Ama bu etkiyi nedense her anında göremiyoruz oyunun.

Sadece üç sayfaya sığması, bu kadar dar alanda anlatılması imkansız bir oyun Fight Night Champion. Online özellikler, karşılaşmalar, fotoğrafınızı çekip kendi avatarınızla oynama seçeneği, başka oyuncuların yarattığı dünyalara çat kapı dalma muhabbetleri falan var daha ama... Şimdiden yılın en iyi spor oyunu diyebileceğim Champion, hikâye anlatımı konusunda da işi hikâye anlatmak olan firmalara akıl hocalığı yapıyor. Ben sevdim. Bırakmıyorum. Bırakmayacağım. PSN'de görüşmek üzere.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hikâye anlatımı
- ✔ Sunum
- ✔ Yeni oyun mekanikleri
- ✔ Yeni tecrübe sistemi
- ✔ Online beceriler
- ✖ Uzun ara yüklemeler
- ✖ Ağır çekim ter olmuyor arkadaş



Şu bikiniyle raunt gezdirme muhabbetine de halen kafam basmıyor arkadaş. Oto şov mu bu? Hmm belki de.



Champion önceki oyunlar gibi enteresan eşleşmeler imkan tanıyor. Fraizer vs Lennox, Ali vs Tyson, her türlü fantezi yine mümkün.

→ Tür: Boks → Yapım: EA Canada → Dağıtım: EA / Aral İthalat → Kutulu Fiyatı: 130TL → Dijital İndirme: - → Yaş Sınırı: 16+ → Dahası İçin: www.ea.com/fight-night

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

"Controller delikanlısı" demelerine bakmayın, adam dövmenin tek güzel şekli bu.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl


TECHNOLOGY
BEKLEME SONA ERDİ
Büyük dosya transferleri artık saniyeler içerisinde bitiyor..
MACH XTREME USB 3.0
MX-GX
USB 3.0 FLASH DRIVE
64GB
WWW.MX-TECHNOLOGY.COM
Optimized for ASUS USB 3.0 mainboards
HAND TEST 100%
MX-GX Series:
Supports MX-TurboFlash mode
Read: max up to 140MB/s (16GB)
Write: max up to 30MB/s (16GB)
Available in 8GB, 16GB, 32GB, 64GB
USB 3.0
turbo Flash SUPPORT
READ MAX 140 MB
WRITE MAX 30 MB
Optimized for ASUS USB 3.0 mainboards
MX-FX
USB 3.0
64GB
MX-DS
SSD
MX-DS SERIES 200GB
ARMOR DDR3
MACH XTREME TECHNOLOGY
WWW.MX-TECHNOLOGY.COM
MX-CX
FLASH DRIVE USB2.0
4GB
WWW.MX-TECHNOLOGY.COM
X-FX Series:
d: max up to 130MB/s (128GB)
e: max up to 90MB/s (128GB)
lable in 16GB, 32GB, 64GB, 128GB
MX-DS Series:
Read: max up to 285MB/s Write: max up to 275MB/s
Supports TRIM and Garbage Collection
Available in 40GB ~ 240GB
MX-ARMOR Series:
Patented Advanced Heatspreader
Available in 1600MHz / 2000MHz / 2133MHz
MX-CX Series:
Reliable and Affordable
Available in 4GB, 8GB, 16GB, 32GB
READ MAX 130 MB
WRITE MAX 90 MB
HAND TEST 100%
SATA II
READ MAX 285 MB
WRITE MAX 275 MB
SHOCK RESISTANT 1500G
DUAL CHANNEL SUPPORT
XMP
COMPATIBILITY MB TEST
LIFETIME WARRANTY
USB 2.0
LIGHTWEIGHT
Merkez Mah. Kemerburgaz Cad.
MACH XTREME TECHNOLOGY INC



Pokemon Black & White

HEPSİNİ YAKALAYANA KADAR AKLA KARAYI SEÇECEĞİNİZ OYUN! - EMRE İNAL

EH BE POKÉMON EFENDİ, tür sayın sabit kalsa hepinizi yakalamayı anlayacağım da, nereye gidiyorsun sen böyle? Elemanlarının sayısı 600'ü aşmış, sen hâlâ karşıma geçip "Ahanda beşinci jenerasyona hoş geldin, bu da yeni bölge Unova, hadi yoluna" diyorsun. Ben seni takip edemiyorum artık biliyor musun?

Halbuki her şey ne kadar normal başlamıştı. Benim için sadece bir oyundun, seni hayatımda ilk kez bir arkadaşımın Amerika'dan gelen Gameboy Color'unda görmüştüm. "Seç bu üçünden birini, macerana başla" dedin. "Bunlar eğitmen, bunlar efsanevi olanlar, burası Pokémon ligi" dedin. Haklıymışsın, tam bir macera oldu ondan sonrası, bir başladım, sonuna kadar gittim. Sadece sesinden hangi Pokémon'un çıktığını anlar oldum, hangi çalıda hangi birinin yakalanabileceğini ezberledim. Kırmızındı, mavindi, sarındı derken hepsini oynattın bana, yetmedi birer kere daha oynattın. Peki şimdi ne var? Ne istiyorsun benden? Gelip karşıma "İşte geldim burdayım, bir önceki jenerasyonun iki katıyım!" diye şarkılar söylüyorsun ama bir sor bakalım, gerek var mıydı diye?

I WANNA BE THE VERY BEST...

Şimdi bu geldi ya karşıma, daha ilk bakışta belli ediyor en önemli vasıflarından birisini. Grafiksel anlamda artık o kadar basit olmadığını, sınırlı kalmadığını, başlangıç sahnesinde yine kare kare olan dünyasını farklı açılardan gösterebilmesiyle ifade etmeye çalışıyor. Çok yüz vermek istemiyorum ama bir yandan da haklı, hâlâ çalışan bir mekanik olsa da günümüzde fazla basit kalıyordu o eski yapı. Yeni grafikler, yeni bir soluk derken yavaş yavaş daha fazlasını vermeye başlıyor oyun. Hâlâ temkini elden bırakmamaya çalışıyorum, başlarsam bırakamamaktan korkuyorum ama öyle bir an geliyor ki, oyun kendinden emin bir şekilde gövde gösterisini yapıyor. Siz sadece düz ilerliyorsunuz ama oyunun dünyası sizin çevrenizde hareket etmeye başlıyor. Bazen kuş bakışı gösteriyor sizi, profilden arkanıza bir manzara koyarak gösteriyor, yetmiyor etrafınızda tur attırıyor kameraya. Siz düz ilerlediğinizi sanıyorsunuz ama çevrenizde yol size göre şekilleniyor, yalnızca ileri tuşuna basarak kavisli bir yolda ilerliyorsunuz. Çok basit şeylerden bahsettiğimin farkındayım, ama kare kare ilerleme temelini bozmadan, yalnızca üzerine bir şeyler katarak kendini farklılaştırıyor olması yelkenleri suya indirmeme yetiyor.

HANGİ PLATFORM?

Aynı konuya ve benzer oynanışa sahip bir de DS versiyonu var Sonic Colours'ın. Bu versiyonun tamamı 2 boyutlu tabii ki ve Wii versiyonu kadar güzel; hatta daha başarılı bile olduğunu söyleyebilirim. Eğer DS'iniz varsa ve Sonic istiyorsanız ona da bir şans verin.

Bununla da bitmiyor, Pokémonlar da savaşlar sırasında oldukları noktada çakılıp kalmıyor, canlı olduklarını belli edercesine hareket halindeler her zaman. Zarar aldıkça ifadelerinde ufak değişiklikler oluyor. Tamam, çok büyük bir yenilik değil belki bu ama sizin ifadenizi de değiştirmeye yetiyor gördükleriniz, ufak bir tebessüm gelip oturuyor dudağınızın ucuna.

Diğer yandan, artık hareketli olmalarına rağmen Pokémonlar maalesef etkileyici olma özelliğini yitirmiş durumda bu jenerasyonda. 156 tane yeni türü listesine ekleyerek toplamda 649 farklı türe ulaştıklarından dolayı belki de yaratıcılıklarının sonuna geldiler diye düşünüyorum. Her birini diğerinden farklı yapmak, akılda kalıcı olmalarını sağlamak için her birine küçücük de olsa özel detaylar eklemek zorundalar çünkü. Yine de kimisinin ismi, kimisinin teması, kimisinin sadece görünüşü bir şekilde kazınıyor hafızamıza. Takımımızda o olsun istiyoruz, bir an önce onu yakalamak, geliştirmek istiyoruz. Evet bu hisler bu jenerasyonun Pokémonları için de geçerli, tamam ama 156'sı birden değil. Hatta pek azı öne çıkıyor, keşke ışığı parlamayanların üzerinde de

SİYAH! BEYAZ! EN BÜYÜK... HANGİSİ?!

Aklınızın bir tarafı Siyah diye bağırırken karşı tribün Beyaz diye coşkuyu mu arttırıyor? Futbol maçında değilsiniz kendinize gelin, muhtemelen hangisini oynayacağınızı seçemiyorsunuz sadece.

İki oyunu birbirinden ayıran farklardan 2 tanesi diğerlerine nazaran ön planda. İlki, serideki her oyunda olduğu gibi 2 versiyona özel bazı pokémonların olması - yani bu pokémonlar diğer oyunda yakalanamıyorlar. Takas yoluyla elde edebileceğiniz bu farklı pokémonların sayısı, oyunun kapağını süsleyen ilgili efsanevi pokémonla beraber 20. İkinci fark ise oyun bittikten sonra açılan mekanlardan birisinin farklı olması. Black oynuyorsanız şayet yolunuz Black City'e gidiyor; burada eğitmen savaşları ve oyunun başka hiçbiryerinde satın alamayacağınız bazı eşyalar sizi bekliyor. Eğer ki White'ı oynuyorsanız ama, bu durumda yolunuz White Forest'e gidiyor; burada da daha fazla vahşi pokémonla karşılaşabildiğiniz gibi, oyun içinde daha önce rastlamadığınız bazı pokémonları yakalayabiliyorsunuz.







İnsanın gözleri bu sahnede Roket Takımı'nı arıyor :)

Bu liderin salonu öylesine temiz ki, adeta bal dök yala! Aa, dökülmüş bile.

biraz durulsaymış, küçük dokunuşlarla bunların da çok daha hoş olabileceklerini fark ediyor insan. Yani şöyle bir bakın isterseniz listeye, normal hayvan türlerini ya da tuhaf tasarımları geçtim... Ama çöp torbası? Dondurma külahı? Evet, ilham perisini direkt bunlardan almış Pokémonlarımız var. Belki onları akılda kalıcı yapan da budur ama benim değinmeye çalıştığım asıl nokta, onları benimseyebilmemiz için bize kendilerini de sevdirmek zorunda olmaları. Fakat özellikle bu jenerasyonun Pokémonlarında bu hissi yaşamak zor. Tabii sadece eskilerin yeri ayrı olduğu için yenilere ısınmakta zorlanıyor da olabilirim, bu da başka bir bakış açısı.

...LIKE NO ONE EVER WAS.

Sanırım "Nasılsa yakalayacaklar hepsini keh keh" diye ince ince sırıtan bir ekip liderinin himayesinde, Pokémonların tasarımından başka bir yönde geliştirmeye çalışmış bu sefer oyun kendisini: Hikâye. Gelip sorsam size, hanginiz en ince detayına kadar anlatabilir bana herhangi bir Pokemon oyununun hikâyesini? Ana hatlarını hatırladıktan sonrası bir şey fark ediyor mu herhangi birimiz için? Tamam bir rakibimiz var, dünyayı ele geçirmek isteyen holigan bir ekip dolanıyor ortada, Pokemon ligi var, dünyası var, efsanevi Pokémon'u var... Eee?

Bu yüzden 5'inci jenerasyon ilginç bir soruya dokunduruyor temasını: "Pokémonları mahkum mu ediyor, onları birer köle gibi mi kullanıyoruz?" Biz, çevremizdekiler, salon liderleri bu görüşün karşısında, zira onlar dostluğu savunuyorlar ama en nihayetinde oyunda işlenen bu konu aklımızın bir köşesinde kalıyor. Şanlı Pokemon eğitmenleriyken birden gözlerimizi yere dikip düşünmeye başlıyoruz, "Doğru bir şeyi mi yapıyordum acaba?" Aslında efsanevi Pokémonlara baktıkça gittikçe daha ciddi bir noktaya ilerliyor seri: Geçen jenerasyonun efsanevileri uzaya ve zamana hükmediyor, hatta bir diğeri anti-maddeyi temsil ediyordu. Biraz daha ilk jenerasyonu oynayan neslin de hoşuna gideceği bir şeyler katmaya çalıştığını düşündüm yapımcıların, ancak muhtemelen yeni kuşağın kafası karışmasın diye pek de ilerletmemişler konuyu açıkçası. Havada kalıyor, yine dönüp dolaşıp Pokemonların sayısına, özelliklerine geliyoruz belki ama yine de tüm Pokémon maceramızı gözden geçirmemize neden olacak bir soru yakalamış oluyoruz işte, fena mı?

Yalnızca temasıyla değil, işlenişiyle de hikâyesi serinin geri kalanına göre daha hoş bu oyunun. Zorlu bir yolculuğun sonunda Pokémonlarımızın enerjisi bitmek üzereyken, nereden geldiği belli olmadan savaşı başlatan Gary Oak ve benzeri rakiplerimiz yerine yolculuğa aynı anda başladığımız, kendi kişilikleri olan 2 arkadaşımız var bu sefer. Onların da kendi hikâyeleri sebebiyle sizin önünüze geçtiğini ya da bir önceki şehirde kaldığını görebiliyorsunuz. Yollarınız kesiştiğinde bazen savaşıyor, bazen ortak bir amaç uğruna mücadele ediyorsunuz. Sadece onlar da değil, bulunduğunuz şehrin salon liderleri de bir şekilde hikâyenize katılıyor, sizle birlikte bir şeyler yapıyorlar. Çevrede olaylar gerçekleşirken salonlarında oturup beklemek yerine, o bölgenin önde gelen eğitmenleri olduklarını bilerek adabınca katkıda bulunuyorlar bir şeylere. Bu tarz ufak değişiklikler oyunun ilerleyişi sırasında bir sonraki şehre geçme ve seviye geliştirme monotonluğunu azaltıyor büyük ölçüde.

Seviye geliştirmeye ayıracağımız vaktin aslında artık daha fazla olması gerektiğini göz önüne alırsak, bu tarz ufak bir detay oyundan alacağımız zevki artırıyor. Daha fazla vakit ayırmamız gerektiğini neden düşünüyorum derseniz, oyunda biraz da olsa konumlar arası seviye farkı açılmış durumda. Serinin eski oyunlarını bitirdiğinizde sahip olduğunuz Pokémonların seviyeleri, bu oyunu bitirdiğinizde sahip olduklarınızın seviyelerinden daha düşük olacaktır muhtemelen. Daha bol savaş, ondan da bol yolculuk demek oluyor bu bizim için.

GERİSİNİ EZBERE BİLİYORSUNUZ, DEVAM EDİN!

Yolculuğumuzu uzatan bir diğer etken de çevre faktörü. Saat ve gün konsepti oyuna geleli çok olmuştu zaten. Belirli noktalarda gerçekleştirebildiğiniz özel bazı savaşlar ya da eşya alabileceğiniz etkileşim noktaları günde yalnızca bir kez aktif oluyor. Ama bunlar yetmezmiş gibi artık oyunda mevsimler de değişiyor ve oyunu değiştiriyor. Örneğin kış aylarında belli su birikintileri donuyor ya da belli eğitmenler yılın yalnızca belirli mevsimlerinde sizi savaşa davet ediyor. Dolayısıyla oyunda her şeyi görmek için 1 yıl boyunca oynamanız gerekiyor!! Yok yok, o kadar da abartmış değiller merak etmeyin. Oyundaki bir mevsim değişimi için gerçek hayatta 1 ay geçmesi yeterli!! Ve evet, bu sefer ciddiyim.
Yolculuğun bitmemesini bir de gerçek hayattaki arkadaşlarımıza borçluyuz. Umarım sizi de gaza getiren ya da sizinle beraber ilerleyen, kapışabileceğiniz arkadaşlarınız vardır. Çünkü yakından ya da uzaktan yapabileceğiniz savaşların yanı sıra birlikte oynadığınız mini oyunlar sayesinde kazandığınız deneyim puanlarını artırabiliyor, Pokémon yakalama şansınızı yükseltiyorsunuz.

Oyunu daha DS'ime takmadan önce hafiften korkuyordum aslında. Sonuçta incelediğim bir Pokemon oyunuydu ve oyunun temeli, ne olacağı belliydi. Seriyi zaten bilen bir kişiye her şeyi, sanki yeniymiş gibi baştan mı anlatacaktım? Neyse ki korkularım yersiz çıktı; Pokémon jargonuyla söylemek gerekirse evriminin en üst basamağında bulunan bir jenerasyon duruyor karşımızda.

RÜYA GİBİ...

Yani ismi Dream World'den (Rüya dünyası) öyle anlaşılıyor. Oyunda var olmayan pokémonları yakalayabileceğimiz bu tarayıcı tabanlı oyun için aynı zamanda oyunumuzu hesabımızla eşleştirmemiz gerekiyor. Ondan sonra DW üzerinde kazandığımız puanlar ve açtığımız özelliklerle oyunumuza yeni şeyler katabiliyoruz.

DW'ye http://www.pokemon-gl.com/ adresinden ulaşabiliyor olsak da, içinde aynı zamanda bulundurduğu oyuncu istatistikleri sayfasıyla birlikte kapılarını 30 Mart'ta açacağı için daha ne olduğuna tam olarak bakamadık. Anca rüyamızda görüyoruz şimdilik...





Pokemon Black/White > Pokemon HeartGold/SoulSilver > Pokemon Diamond/Pearl





NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Hikayesi ve olaylarıyla monotonlaşmıyor asla
- ✔ Yeni mekanikler
- ✔ Grafikleri gelişse de temeli korunmuş
- ✖ Pokemon tasarımları
- ✖ Seslerde de bir geliştirilmeye gidilebilirdi
- ✖ Sayıları çok fazla oldu artık!

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

6.jenerasyonda kaç Pokémona çıkacağız bakalım? O zaman kadar önümüzdekileri yakalamayı bitirsek iyi olur.

9,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Tür: RYO **Yapım:** Nintendo **Dağıtım:** Nortec Eurasia **Kutulu Fiyatı:** 110 TL **Dijital İndirme:** -
Yaş Sınırı: Yok **Dahası İçin:** www.pokemonblackwhite.com bulbapedia.bulbagarden.net www.serebii.net

alizine wonderland



Editörden

Korkarım ki Oyungezer dergisi ile aramızdaki çıkar ilişkisi her geçen gün kötüye gidiyor. Kendilerine satış rakamımızı sorduğumuzda satmadığımızı söylemeleri yenilir yutulu

Manifesto
Alizine Wonderland herkesin okuması için bilim adamları tarafından tasarlanmış bir dergidir. Derginin her harfinde fizik, kimya ve biyoloji bilimlerinin öğretileri kullanılmıştır.

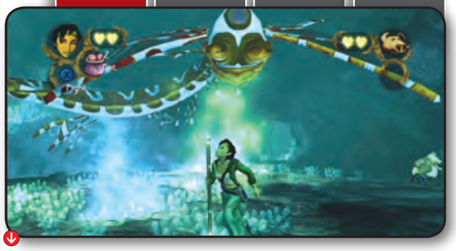
NOSTALJİNİN 3D OLANI MAKBULDÜR

Beyond Good and Evil HD



NE İYİ NE KÖTÜ?
✔ İlgi çekici dünya ✔ İlginç yaratıklar ✔ Eğlenceli diyaloglar
✖ Yavaş yavaş zamanı geçiyor

360 | **PC** | **PS3** | **PS2**



Yine de soru sormadan önce kaçmak en iyi çözüm

En korkunç canavarın söyleyecek bir şeyi var. Sadece nasıl dinleyeceğinizi bilmeniz gerekiyor.

İYİ BİR OYUNCU olmanın, çok iyi veya çok oyun oynamakla alakası olmadığını pek az oyuncu bilir. Özellikle *Contra*'dan girip *Terminal Velocity*'den çıkmış olan eski nesil oyuncular 2000'lerin oyunlarına dudak bükerken, gerçekten "iyi" olan bir oyuncu bu kişileri susturmasını bilir. Kıyıda köşede kalmış ama oynayan herkesin takdirini kazanmayı da bilmiş oyunların farkındadır çünkü. Beyond Good and Evil mesela; asla çok popüler olamadı, milyonlarca satamadı, kazandığı tek ödül kalplerimiz oldu belki ama yine de Beyond Good and Evil'ın bir başarısı var ki bunu yapabilen oyunların sayısı hâlâ çok azdır. BGE, piksellerin ve efektlerin ötesinde sevgiyle, göz nuruyla yaratılan bir oyundu ve kendisini oynayan her oyuncuya çok ama çok özel bir deneyim yaşatıyordu.

Beyond Good and Evil'ı hiç oynamadıysanız fazlasıyla şanslısınız çünkü gönüllerin değil hisse senetlerinin karar verdiği bir dönemde yaşıyoruz ve artık kimsenin böyle oyunlar yapmaya niyeti yok. Neyse ki dijital platformlar yoluyla bir oyunu az çok güncelleyip yaymak hem ekonomik olarak mantıklı hem de zamanının önemli oyunları, şu an 10-15 dolara satılan çoğu yapıma kıyasla halen daha kaliteli durumda. BGE söz konusu olduğunda durum daha da iyi çünkü çok az kişinin oynadığı, çok kaliteli bir oyundan bahsediyoruz.

BİR DOMUZUN PEŞİNDE

Oyun, savaş altındaki gezegeninde sorumlu olduğu yetimhanesinin giderlerini karşılamaya çalışan Jade ve "amcası" Peyj'in mecburen katalog fotoğrafçılığı işine girmelerini ve bu esnada savaşın kaderini değiştirecek bir komployu keşfetmelerini konu alıyor. Fakat işin ucunda kurtarılacak bir yetimhane olduğu için iyilik timsali kahramanlarımızın eli kolu bağlı.

Beyond Good and Evil'ı sırf dövüşmek ve egzotik hayvanların fotoğraflarını çekmek gibi basit iki mekanikle açıklarsam oyuna çok haksızlık etmiş olurum. Beyond Good and Evil, adı üstünde, bu gibi sorunları aşmış ve kendini keşfetmeye adamış bir oyun. Yeni bir bölgeye girip orayı keşfetmeye çalışırken heyecanlanıyor insan, gördüğü nadir yaratıklardan birini kamerasıyla yakalayabilince seviniyor. Uzun süredir yaşamadığım bir şeydi bu; oyunda bütün bölümü gezip her şeyi görmek angaryadan çok keyif oldu.

Beyond Good and Evil'ı bu yüzden seviyorum. Anlatacak bir masalı ve bunu süsleyecek tonla öğesi var. Jade'e bakıyorsunuz mesela; kadın gibi kadın kendisi. Lara Croft gibi abartılmış veya karaktersiz bir "dişi varlık" değil. Onun duygularını önemsiyor ve doğal olarak kaygılarını paylaşmaya başlıyorsunuz. Zaten iyi bir masalı başarılı kılan bu değil midir? İyi bir anlatıcı... Dikkatinizi çekerim, üstün grafiklerden çok stilize sanat tarzını önemseyen oyunlar daha geç yaşlanıyor. Beyond Good and Evil da tam olarak bunlardan biri. Biraz *Rayman* oyunlarını andıran renk paleti ve ilginç canavarlarıyla inanın HD olmasaydı bile bu oyunu sıkılmadan oynayabilirdiniz. Bu dönemin oyunlarında yeni yeni kullanılmaya başlanan kamera sisteminin de bu noktada payı büyük. Dövüş sahnelerinde kameranın dinamik hareketlerle Jade'i desteklemesini, zamanında hiç kullanılmayan yavaş çekim tekniklerini falan geçtim, Beyond Good and Evil'ın kendine has çekici bir tarzı var ve aradan geçen yıllar kesinlikle o tarzı öldürememiş.

Evet oyun güzel yaşlanmış, ama yine de yaşlanmış. Oyunların henüz bu kadar profesyonelleşmediği bir dönemin ürünü olduğunu, bazı öğelerin amatör kaldığını görebiliyorsunuz. Ama 15 dolara saatlerce sizi oyalayacak harika bir maceraya atılmak, bir "oyuncuk" değil de "oyun" oynamak bence hâlâ süper bir fırsat. Modern oyunlardan başınızı kaldırmak ve kaçırmış olabileceğiniz bir klasiği görmek istiyorsanız bence bu şansı iyi değerlendirmelisiniz. Zaman hep bu kadar nazik olmayabilir.

EN GÜZEL YERİ

Jade'in yeni bir yaratık bulup onu kameraya kaydetmeye çalıştığı her an, oyunun en güzel yeri bence. O yaratığı incelemek, hareketlerini gözlemlemek, daha da önemlisi oyunun bir parçası olduğunu görmek çok etkileyici.

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** beyondgoodevil.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★½

8,4

Keşfetmek ve yaşamak için hala çok geç değil

HABERLER

Bilim adamları dokunmatik tuşlara sahip cihazların en çok "temizlikçi teyzelerin" toz alma merakı yüzünden bozulduğunu keşfettiler. Firmalar fellik fellik temizlik kilidi yaratmanın yollarını arıyor.
Sony binasına camdan bakan bir oyuncunun söylediğine göre PS3 çıktığında gösterilen videoların tamamı gerçekmiş. Sony'nin sırf gıcıklık olsun diye oyunları yayınlamadığı düşünülüyor.
Oyuncular Gabe Newell'a tepkili. Kendisine şişko diyen

PS3 | PC | Arcade | I-Phone | PS2



20 küsur yıldır bu surattan kurtulamadık be!

BEN OLSAM

O çirkin arayüzü oyundan kaldırır ve serinin fanatikleri için mümkün olduğunca çok içerik eklemeye çalışırdım. Güzel bir Don Bluth röportajı da hiç fena olmazdı hani.



Ace oyun içinde büyürse hemen hemen her sorunu silahla çözebiliyor.

YAŞLANMAYAN OYUN OLUR MU?

Space Ace

BAZI OYUNLAR VARDIR Kİ laf arasında oynamadığınız ortaya çıkarsa bir anda bütün gözler size döner. Belki de bu yüzden hiç *Quake* oynamadığını, *System Shock*'ı bilmediğini, *Final Fantasy*'nin ne olduğu hakkında fikri olmadığını söyleyen fazla oyuncu göremezsiniz. Space Ace'se bambaşka bir konu. O kadar çok konsola çıktı, o kadar çok platforma aktarıldı ki ne olduğunu bilmeseniz bile mutalaka bir yerde görmüşsünüzdür. Hatta oyundan sahneleri çizgi filmlerde gördüğümü bile hatırlıyorum ben. Son olarak PS3'e arz-ı endam eden Space Ace'i bilmediğinizi söylemekten utanıyorsanız, hâlâ bir çözüm önerimiz var çünkü bu oyun gerçekten hiç eskimiyor.

Aslında bu satırları yazmak bana biraz garip geliyor. PS3'te oynadığım bu versiyonun orijinali 1983'te, yani ben doğmadan dört yıl önce çıkmıştı. Ve sizden rica ediyorum, oyunun ekran görüntülerine az biraz bakın, Space Ace bugün neyse o zaman da aynısıydı. Bu işin sırrı Space Ace'in tam anlamıyla bir oyun olmamasında yatıyor. Zira Space Ace ve *Dragon's Lair* oyunlarının yaratıcısı Don Bluth, zamanında Disney'de de çalışmış bir animasyon sanatçısı. Yarattığı oyunlar da aslında çeşitli animasyonların birleşiminden oluşuyor. Kahramanımız Ace, karşısına çıkan bir uzaylıyı silahıyla vuramazsa ölümünü gösteren bir animasyon, vurursa oyunun devamıyla ilgili farklı bir sahne geliyor. Space Ace'de oyuncuya seçim hakkı sunulan birkaç nokta olsa da, hikâyeye doğrudan etki edemiyorsunuz. Oyun sizden sadece tek bir doğru cevabın olduğu durumlarda tepki vermenizi istiyor.

ÖLMEMEK İÇİN X'E BAS

Bu arada itiraf etmem gerek, çocukken Space Ace'i deli gibi oynamış olmama rağmen oyunun konusunun Borf'ın ışınıyla bir çocuğa dönüşen Ace'in, sevgilisi Kimberley'i kurtarmaya çalışması olduğunu bilmiyordum. Aksine, özel güçleri sayesinde bir yetişkine dönüşebilen Ace isimli çocuk hakkında bir hikâye kurmuştum kendime. Bu haliyle de fena değilmiş aslında.

Oyunu iPhone'dan Atari koluna, klavyeden PlayStation 3 gamepad'ine kadar her tür kontrol cihazıyla oynamış bir insan olarak söyleyebilirim ki PS3 sürümü aralarında en iyi tepki verenlerden biri olmuş. Oyunun tamamı *God of War* benzeri oyunlarda gördüğünüz hızlı tepki vermenizi gerektiren durumlardan oluştuğu için kontrol çok önemli ki Dualshock 3 bu gibi konularda yüzümü hiç kara çıkarmadı. Yine de PC'ye çıkan Space Ace HD gibi gerçekten elden geçirilip düzenlenmiş görsellerle gelseydi oyun daha mutlu olabilirdim. Space Ace'in kalitesi olduğu gibi duruyor ama PSN'in sınırlandırmaları oyunun şimdiye kadar çıkan en başarılı sürüm olmasını biraz engellemiş.

Space Ace çıktığı dönemde en az Disney kalitesinde diyebileceğim görseller kullanıyordu ki biraz da bu yüzden halen muhteşem görünüyor. Oynanış mekanikleri doğal olarak biraz eskimiş durumda ama bence bu çok büyük dert değil. Hata yapmak Space Ace oynamanın doğasında var. Karşınıza çıkan yeni bir yeri tek seferde geçmenin mutluluğu harika elbette ama hata yaparsanız da tekrar deneme şansınız olacak. Zamanında bu oyunu atari salonlarında oynayan zavallıcıkların halini düşünsenize, her öldüklerinde bir jeton daha atarak atarici abileri zengin etmişlerdi.

Don Bluth'un yaptığı her animasyona ve oyuna tapan bir insan olarak, PS3'te de oyunu keyifle bitirdim. 28 yıl önce çıkan bir oyunun nasıl hâlâ günümüz yapımlarına nal toplattığını görmek istiyorsanız veya en azından eskimeyen oyun nasıl olurmuş merak ediyorsanız Space Ace'i hiç düşünmeden alabilirsiniz. Hem çok satarsa kardeşi *Dragon's Lair* de PS3'e gelir belki.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Muhteşem animasyonlar ✔ Çekici öykü ✔ Güçlü karakterler ✖ Daha önce oynayanlara yenilik sunamıyor ✖ Gerçek HD değil

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

8,0

Doğru zamanda doğru tuşa basan oyun hep kazanır.

→ **Tür:** Space Ace → **Yapım:** Digital Leisure → **Dağıtım:** Digital Leisure → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 10$ → **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** http://bit.ly/iiCovP

INDIE

1 **Super Meat Boy**



2 Amnesia: The Dark Descent
3 Bit.Trip Beat
4 Audiosurf
5 Braid

RİLEBİLİR

1 **Castle Crashers** (PS3, 360)



2 Scott Pilgrim vs the World (PS3, 360)
3 Beyond Good and Evil HD (360)
4 Space Ace (PS3)
5 Monday Night Combat (360, PC)

MİNİ TEST:

En iyi oyun serisi hangisidir?

a) Super Mario Bros
b) God of War
c) FIFA
d) Halo

Sonuç: a) Kesinlikle doğru cevap b) Kratos'tan kralı mı var? c) Yıllarım oyunu d) Ben de çok seviyorum onu.

oyuncuları yazdığı kodla kurşun ve roket mıknatısına çeviren Newell, TF2 ve CS oyuncularının %95'i için oyunu oynanılmaz hale getirdi.

Dünya, Sim'lerin aslında Maxis laboratuvarlarında yaşayan gerçek yaratıklar olduğunun açıklanmasıyla şokta. Oyuncular, bu aralar şimdiye kadar garip ilişkiler kurdurdukları, kapısız odalara hapsettikleri, inatla beslemedikleri Sim'lerin azabını çekiyor.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

İÇTİMAYA LOG IN

Hayat gerçekten tuhaf... Ben bu sayfaları, tam 8 yıl önce, askere giden Burak'tan devralmıştım. Kendisi Imperial Guard'a katıldığını, Aurelia alt sektöründe Baneblade şoförlüğü yapacağını, bu dönem zarfında karısından, gözü yaşlı bebelerinden ve dergideki online sayfalarından uzak kalacağını soğukkanlılıkla anlatmıştı. Kabul ediyorum, biraz mübalağa var sözlerimde: Burak o dönem evli bile değildi.
Burak'ın online sayfalarını emanet etmesi bir online oyun ve RYO delisi için reddedilemez bir teklifti. Böylece Meriadian59 ile başlayan online RYO maceram uzun bir süre devam etmek üzere dergi yapraklarına taşındı. WoW, Dark Age of Camelot, UO, Asheron's Call, EverQuest, SW Galaxies, Aion, Age of Conan, City of Heroes, Warhammer, Lineage… Kimler geçmedi ki büyütecimizden. Zamanla internet altyapısının hızlanması, korsanların zıvanadan çıkması ve insanların gerçek zekâ ile kapışmanın tadını almasıyla MMO'ya olan ilgi patladı, bizim deyişimizle "DVO" hükümranlığı başladı. "DVO oyuncusu", "hardcore/casual gamer" gibi kavramlar otururken, online oyuncunun bilgiye erişimi arttı ve kolaylaştı. Bu nedenle günlük olarak anında eriştiğiniz bilgileri bir ay sonra bayat haliyle sunmak yerine biraz daha farklı, eğlenceli ve gözden kaçan detayları yorumlarımla karan bir düzen oturtmaya çalıştım hep. Bugüne dek keyifle okuduğunuzu ümit ediyorum. Bu satırları okuduğunuz sırada askerlik görevimi yapıyor olacağımdan dönüşüme kadar Log-In'i Can'a emanet ediyorum.
Not: Ben Burak değilim haaa, geri alacağım bak, çok yerleşme ☺

BLIZZARD: "DOĞRU YAPARSANIZ PAZARI BÜYÜTÜRSÜNÜZ"

Geçenlerde EA CEO'su John Riccitiello Star Wars: The Old Republic'ten söz ederken "WoW'dan çok şey öğrendiklerini" söylemiş, fakat The Old Republic'in "bir öyküye sahip ilk DVO" olacağı sözleriyle de WoW'a hafiften dokundurmuştu. Söz hakkı kendilerine geçince, Blizzard'ın kurucularından Frank Pearce Old Republic'in "doğru yapıldığı takdirde DVO pazarını genişletebilecek bir oyun" olduğunu ve bu nedenle tüm sektör için önemli olduğunu söyledi. Aklıma "Rakibimiz sahaya 11 kişi çıkıyorsa eşitiz" gibi bir laf geldi. Sanırım Pearce bu sözleriyle WoW'unu sağlam kazığa bağlamak istiyor.



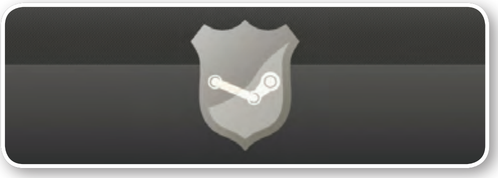
THE OLD REPUBLIC DOLANDIRICILARINA DİKKAT

Son bir yıldır özellikle WoW oyuncuları e-posta hesaplarına ve hatta oyunla alakası olmayan e-posta hesaplarına gelen sahte Blizzard mail'larına alıştılar. Mevcut oyunlarla ilgili hileler demek ki artık yeterince rağbet görmüyor ki umut tacirleri şimdi de çıkmamış oyunları bekleyenlere dadandı. The Old Republic'le ilgili kesin bir beta test ya da çıkış tarihi bulunmasına rağmen no-reply@bioware.swtor.com adresinden "şanslısın köfte, kaptın betayı" mesajları gelmeye başladı. Bu veya benzeri bir şüpheli posta aldığınızda bwacommunitysupport@bioware.com'a ileterek bu konuda gerekli önlemlerin alınmasına destek olabilirsiniz.



STEAM GUARD
HESAP KORUMA SİSTEMİ HAYATA GEÇTİ

Yakın zamanda Steam hesabınıza başka bir PC'den erişmeye çalıştıysanız, devam etmek için bir şifre istediğini de görmüşsünüzdür. Bu, Steam hesabınızı yabancı ellerden koruyan Guard'ın ilk adımı. Artık başka bir bilgisayardan Steam hesabınıza girmeye çalıştığınızda e-posta hesabınıza gelen bir teyit şifresini girmeniz gerekiyor. Bu şifre donanım özelliklerinize göre oluşturuluyor. Hem e-postayla gelen hem de Steam hesap bilgileriniz olmadan hesabınıza girilemeyecek. Bu nedenle Steam ve e-posta şifrelerinizin ayrı ve tahmin edilemez olmasını tavsiye ederim.

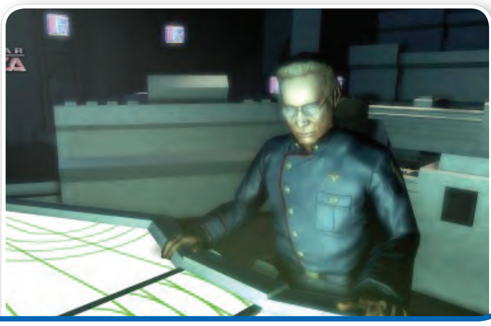


KISA KISA...

> Bu haberi okuduğunuz sıra Dawn of War II: Retribution'a online modu Last Stand için ücretsiz bir DLC yayınlanmış olacak. DLC yeni donanımlar ve 12 yeni başarım ile gelecek.
> Yukarıdaki haberi okuduktan 10-15 dk kadar sonra Quake Live'e Toxicity (Duel) ve Distant Screams (Capture the Flag) adında iki ücretsiz harita eklenmiş olacak.
> Funcom, yukarıdaki haberden yaklaşık 3 dk 27 sn sonra Funcom'un, Age of Conan'ın 2.1.3 yamasıyla yeni Dreamworld motorunun yeni hünerlerini sergilediğini öğreneceksiniz. Yamayla birlikte oyun performansının yanında grafiklerde, özellikle de su, gölge ve ışık efektlerinde dikkate değer değişiklikler var.
> Geçtiğimiz ay Japonya depremi sonrası enerji ihtiyacı nedeniyle Final Fantasy 11 ve 14 sunucuları Tokya Electric Power (Tepco) tarafından bir hafta tatil edildi.

BSG **ONLINE** NÜFUSU ARTIYOR

Bigpoint'in verdiği bilgiye göre ücretsiz tarayıcı oyunu Battlestar Galactica Online sadece 6 haftada bir milyon oyuncu sınırını geçti. Bigpoint oyuncu dengesinin kurulabilmesi için Cylon oyuncularına bir miktar deneyim puanı bonusu veriyor.



FIFA ONLINE, **OFFLINE MI** OLUYOR?

F2P online oyun FIFA Online'ı merakla bekleyen kitle şu aralar resmi web sitesinde beta sürecinin sona erdiğini görecektir. Diğer yandan oyunun çıkışıyla ilgili bir güncelleme göremeyip üstüne forumundaki spekülasyonları okuyunca ümitlerini kaybedebilirler. Yine de metin olmak lazım.

TRANSFORMERS'IN **BATILISI** DA MAKBULDÜR



Yaklaşık altı ay önce, Çinli yapımcı NetDragon'un Hasbro'dan aldığı lisans ile Asya pazarına özel bir Transformers DVO'su hazırlığında olduğunu duyurmuştuk. Hasbro yeni bir açıklamayla ikinci bir lisansı Jagex'e (RuneScape) verdiğini açıkladı. Batılı oyuncuları hedefleyecek oyunla ilgili ilk bilgileri Haziran'daki E3'te almayı ümit ediyoruz.

GENİŞBANTTAN **BULUT** OYUN SİSTEMİ GELİYOR

İnternet üzerinden streaming metoduyla oyun oynanmasını sağlayacak Onlive ile ilgili haberleri, hatta ilk yorumları bir süredir takip ediyorsunuz. Bu takip sırasında "konsol olarak uygulanıyorsa PC'de neden olmasın?" sorusu aklınıza gelmiş olabilir. Bu sorunuzun canlı cevabı kısa süre önce dört adet demo (Dead Space 2, Mass Effect 2, WoW, Battlefield: Bad Company 2) ile hayata geçti. Gaikai adlı sistemle bulut tabanlı oyun teknolojisi (Cloud Gaming Technologie) adı verilen bir sistemle oyunlar yalnızca Flash oynatıcı ve Java destekli bir tarayıcı ile geniş bantlı internet üzerinden oynanabiliyor olacak. Bu sistemle oyun sunucu PC'ler üzerinde çalışırken siz oynayacak ve sunucudaki görüntüleri kendi ekranınızda görüyor olacaksınız. Buna karşılık da bir kira ödeyeceksiniz.

Eğer bu kira+internet maliyeti mantıklı seviyelerde kalırsa kimse bilgisayarını upgrade etmeye yanaşmayacaktır. Bu fikir tutarsa oyunculuk ve oyun sektörünün taşları yerinden oynar. Tabii bu değişim hızlı olsa bile bize yakın bir sunucu açılması, bu sistemde baş ağrıtmayacak internet hızının yurdumuzda yaygınlaşması ve mantıklı fiyatlarda sunulması zaman alacaktır. Gelecek de bir gün gelecektir nasıl olsa. Düne kadar 28K fax-modem ile C&C ya da Duke Nukem oynanmıyor muydu?



LOTRO İÇİN **DOĞRU** ZAMAN

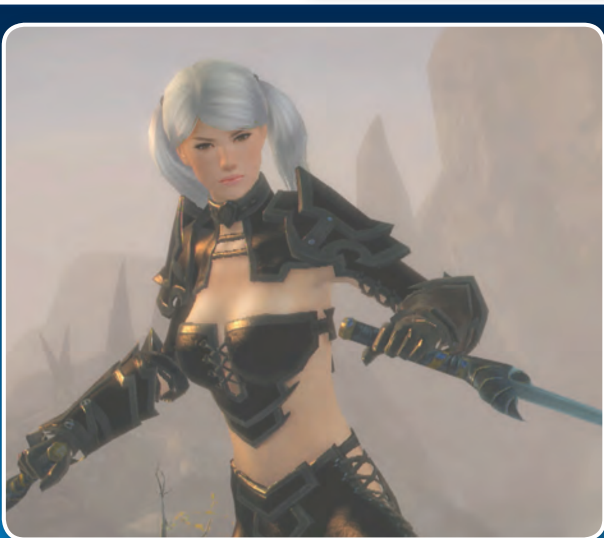
Lotro-Turkey.com sağ olsun Codemasters desteğiyle LotRO'ya başlamayı düşünenlere yeni bir bahane veriyor. Aktivite kapsamında yeni oyuncuların kayıt olduktan sonra kullanarak cici eşyalara sahip olacağı "Newbie Key" dağıtıyor. 6 EU değerindeki eşyaların bulunduğu paketten tüm dünyada 5000 adet dağıtılıyor olacak. Detaylı bilgiyi Lotro Turkey forumlarında bulabilirsiniz.



GUILD WARS 2'Yİ **HIRSIZ** BASTI

Guild Wars 2 yakınlaşırken yeni sınıflardan Thief de duyuruldu. Thief ilk bakışta Guild Wars: Factions'ın Assassin'ini oldukça andırıyor. Örneğin Assassin gibi hızla savaş alanına ve dışına ışınlanabilmek gibi bir özelliği var. Bu arada belki de ilk kez DVO'larda bir Thief adını gerçekten hak ediyor. Zira Guild Wars 2'nin Thief'i rakiplerinin yeteneklerini çalarak kendi faydasına kullanabiliyor olacak. Örneğin Guild Wars'un hızlı kuşlarından (bu ne iğrenç bir sıfattır Tanrım) Moa'nın, rakibi bir süre saf dışı bırakma yeteneğini çalarak kaçacak ya da saldıracak ek zamanı bulabilecek.

Özellikle Guild Wars oyuncuları bilirler ki ilk oyunu özel yapan yanlarından biri, sayısız savaş kombinasyonu sağlayan karma sınıf sistemiydi. Guild Wars 2'de bunun gitmesi ben dahil birçok oyuncuyu düşündürüyor. Yapımcılarsa buradan kaynaklanabilecek açığı silah ve yeteneklerdeki ciddi farklılaşmalarla aşmayı planlıyor. Thief de bu tez için canlı bir örnek. Örneğin kendisi hançerleriyle bir yakın dövüşçüyken tabancalarıyla menzilli saldırıyı tercih edebilir, bu ikisini birleştirebilir veya aralarında tek tuşla geçiş yapabilir. Thief'de cooldown yerine inisiyatif puanı sistemi tercih edilmiş. Yani bir yeteneğin dolmasını beklemek yerine hareket hakkınız yettikçe üst üste saldırı kombinasyonlarında bulunabileceksiniz. Thief sonrasında Guild Wars 2'nin yeni sınıfı olarak polis beklemekteyiz (yalan).







TÜRKİYE BÖYLE TURNUVA GÖRMEDİ – DAMLA PINAR GÖK

Leadtek Counter–Strike 1on1 Turnuvası

ESL Türkiye'de mart ayında da birbirinden eğlenceli turnuvalar oyun severler ve sevdiği oyunda diğer oyuncularla kapışmayı tercih edenler için tüm hızıyla devam etti. Geçtiğimiz ay ESL Türkiye'de tam anlamıyla Leadtek rüzgârı esti diyebiliriz. Leadtek Counter-Strike Cup'ta rekor bir katılımla, tam 176 oyun sever birbirinden güzel ödüllere sahip olabilmek için birbirleriyle kıyasıya bir mücadeleye girdiler.

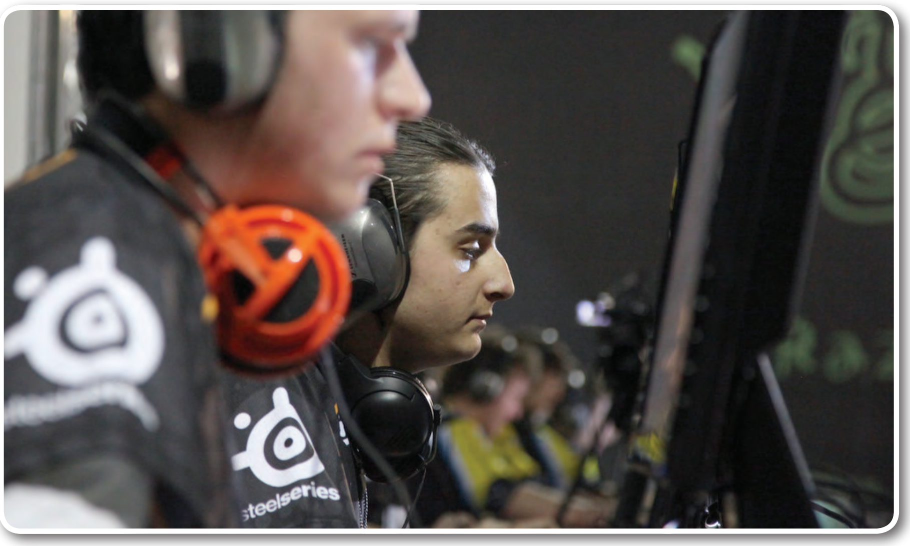
Üç hafta boyunca süren karşılaşmalarda yoğun ilgiden dolayı A, B, C ve D gruplarına ayrılan yarışmacıları bekleyen ilk zorlu mücadele kendi gruplarında finale kalmaktı. Her gruptan ilk 8 oyuncunun finale kalmaya hak kazandığı turnuvada dananın kuyruğu 26 Mart'taki final karşılaşmalarında koptu.

Tüm Counter-Strike severlerin internetten canlı olarak izleyebildiği final maçlarında hem oyuncuların senelerdir tanıdığı isimler hem de arenaya yeni çıkan yarışmacılar ilk dakikalardan itibaren kolay kolay unutulmayacak karşılaşmalara imza attılar. Türkiye'de uzun seneler boyunca birincilik koltuğunu kimselere kaptırmayan Dark Passage takımının oyuncusu Ertuğ "Venza" Okçuoğlu ve özellikle son dönemde kazandıkları başarılardan adlarından sıklıkla söz ettiren AdeksGC oyuncusu Berkhan "Velixa" Ferizcan arasındaki final karşılaşması derbi maçlarını aratmayacak kadar heyecanlı geçti. İlk maçta 16-11 ve ikinci maçta da 16-10'luk skorla Leadtek Winfast GTS450 ekran kartına sahip olan Velixa'yı kutluyor ESL Türkiye olarak başarılarının devamını diliyoruz.

Leadtek Counter-Strike Cup'ta ilk 3 sıralaması şu şekilde gerçekleşti:

1- velixa
2- venza
3- bidpai





HAXBALL ESL TÜRKİYE'DE!

ESL Türkiye'de mart ayının bir diğer sürprizi de HaxBall ligi oldu. Hepimizi kısa sürede kendine esir eden ve "5 dakika daha oynayıp bırakacağım" diye diye saatlerimizi bilgisayar başında geçirmemize neden olan HaxBall da nihayet ESL Türkiye ligleri arasında yerini aldı. Siz de HaxBall esirlerinden bir tanesiyseniz nisan ayında ESL Türkiye'yi *(www.esl.eu/tr)* takip etmeyi unutmayın. Bizden duymuş olmayın ama nisanda ödüllü Haxball turnuvası ESL Türkiye'de sizleri bekliyor.



"E-SPORTS ALANINDA HEPİMİZE ÇOK BÜYÜK İŞLER DÜŞÜYOR"

OĞUZ KILIÇARSLAN

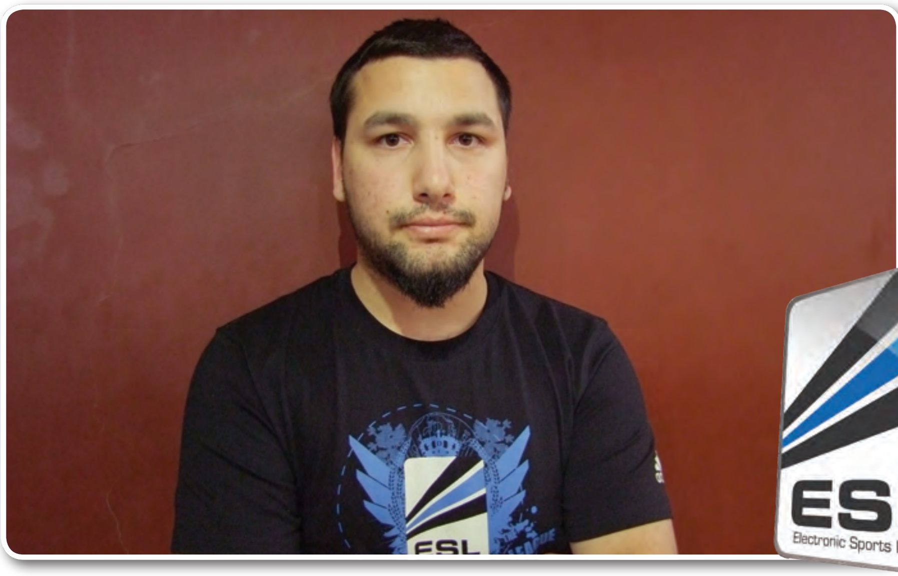
Bizde henüz yeni yeni hareketlenmeye başlasa da dünyada çok hızlı bir şekilde yönlenmeye devam ediyor eSports. Devasa turnuvalar ve ligler, takım transferleri, profesyonel oyuncuların büyük turnuvalardan önceki kampları (bkz: bootcamp) sayesinde futbol sektörünü aratmayacak bir hale geldiğini bile söyleyebiliriz. Türkiye'de hem oyuncu, hem organizatör hem de hem de ESL yöneticisi olarak senelerdir bu işin içinde olan Oğuz "Armina" Kılıçarslan'la gidişata bir göz atalım dedik.

Türkiye'de 2010 yılı eSports alanında nasıl geçti?
ESL Türkiye sayesinde 2010 yılında hareketli bir sezon geçirdik. Ülkemizde oyun sektörüne ilginin her geçen gün arttığı bir gerçek. Oyun severler uzun zamandır bekledikleri hareketlenmeyi nihayet 2010'da gördü. Özellikle ESL Türkiye'nin ödüllü lig ve cup'ları sayesinde çok verimli bir sezon yaşadığımızı düşünüyorum.

eSports alanında firmaların sponsorlukları takımlar için çok önemli. Bu konuda ülkemizdeki destek ne seviyede? Profesyonel oyuncuların ve takımların firmalardan beklentileri neler?
Ülkemizdeki her takımın, kendi dalında en iyi olabilmek için çok fazla özveri gösterdiğini düşünmüyorum. Birçok ülkenin, hatta düşük nüfuslu ülkelerin bile bizden daha fazla takım ve daha iyi kadrolar çıkarabilmesi çok üzücü bir şey. Son zamanlarda Counter-Strike adına yapılan atılımlar ve destekler göz ardı edilemez ama halen tam anlamıyla bir sponsor kalıbında değil yapılan anlaşmalar. Oyuncuların firmalardan beklentileri, katıldıkları organizasyonlar için katılım ücretlerinin, seyahat ücretlerinin, ekipman ve donanım ihtiyaçlarının tümünün ya da bir kısmının sponsor firma tarafından karşılanması. Bu bahsettiklerimiz de zaten direkt olarak takımdaki oyuncuların performanslarını artıran ve bu sayede başarı kazanmalarını sağlayan şeyler.

ESL, Türkiye'nin en büyük eSports platformu. Sen de hem oyuncu hem de bir ESL görevlisi olduğun için soruyorum; oyuncuların genel olarak ESL'den beklentileri neler? ESL'in bir sonraki adımı sizce ne olmalı?
Öncelikle böyle bir platformda çalışmaktan onur duyuyorum. Çünkü tutkuyla oynadığım her oyuna yer veren uluslar arası bir platformda, hem oynamak hem de görev almak benim için çok heyecan verici bir şey. ESL'le tanıştığım ilk günden bu yana ESL Türkiye'den beklentiler hiçbir zaman azalmadı. Bu bizim açımızdan çok güzel bir durum. Oyuncuların en büyük beklentisi, online ortamda güvenli karşılaşmalar yapabilmek. Biz yöneticiler olarak da tüm liglerde ve cup'larda oyun severlere yardımcı olmakta ve onlara hak ettikleri saygılı ortamı sunmaktayız. ESL Türkiye'nin birçok Avrupa ülkesinden daha üstün durumda olduğunu söyleyebilirim. Ama yine de hiçbir zaman "tam" olduğumuzu düşünmüyoruz, çünkü amacımız her zaman daha iyisini sunabilmek.

Avrupa'daki organizasyonlara baktığımızda hem katılımcıların hem de izleyicilerin çok büyük ilgisini görüyoruz. Bizdeyse özellikle izleyici kültürü henüz yeni yeni oluşmakta. Türkiye'de eSports'un gelişmesi için oyunculara ne gibi görevler düşüyor?
Avrupa'da oyun sektörü yıllardır bir pazar olarak kullanılmakta ve firmalar da oyun severlere hizmet etmek için adeta birbirleriyle yarışır halde. Sürekli olarak yeniliğe aç, eleştirebilen ve oyunlara tutkuyla bağlanan genç nüfus karşısında firmalar da organizasyonlarda ve fuarlarda en iyi olabilme savaşını veriyorlar. Avrupa'da, Amerika'da, Asya'da bizim sadece "oyun" diye baktığımız konuya çok daha bilinçli bir şekilde yaklaşıyorlar ve bu yüzden de daha yüksek seviyede heyecan duyuyorlar. Bu da tıpkı futbolda olduğu gibi bir izleyici kültürü oluşmasını sağlıyor. Böyle bir ortamda oyunculara düşen görev en iyi olabilmek ve bu pastadan paylarına düşen dilimi alabilmek. İzleyicilere de böylesine heyecanlı organizasyonlarda kendi tutkularını ateşlemek düşüyor sanırım. Umarım ülkemizde de hem takımlar, hem bireysel oyuncular hem de tüm oyun tutkunları bu sektöre gereken ilgiyi gösterirler ve hep birlikte oyun sektörünü hak ettiği noktaya getiririz.





YİĞİT HER ZAMAN YOĞURT YEMEZ! -BURAK AKMENEK

Rift

BEN OLSAM

Ben olsam, bu yamalı bohçaya oyuncu evi (EQ2), guild evi (DAoC), ele geçiren guild'e bonus veren ortak savaş alanları (DAoC ve AoC), cross realm çalışan zindana katılma sistemi (WoW), gelişmiş bir açık artırma sistemi (WoW) ve bu sisteme oyuncu evinden bile ulaşım (EQ2) özelliklerini de eklerdim. Bunun daha da ötesi oyuncuların kendi kalelerini ve köylerini tasarlayabilmeleridir ama bunu da bir ek paketle alabilirim.

YILLARDIR BİR ARADA oynadığım arkadaşlarımdan oluşan World of Warcraft loncam en sonunda 10 kişiye düşüp pasif hale geçince ben de kara kara yeni lonca arayışına girmiştim. İşte tam bu sırada çok eski birkaç arkadaşımın Rift'te buluştuğu haberini aldım. Zaten oyunla ilgili haberleri gördükçe hevesleniyordum, başlasam mı başlamasam mı karar verememiştim. Baktım tüm 30+ yaş arkadaşlarım orada, "Haydi" dedim "ben de şu oyuna bir göz atayım". Gözümü attım ve henüz geri alamadım...

İYİ OLANLARIN TOPLAMI

Rift'i tek cümleyle özetlemem gerekse, "En popüler DVO'lardaki tüm iyi özellikleri toplayıp olması gereken şekilde sunmuş" derdim. World of Warcraft, Everquest II ve Warhammer Online'daki bazı özellikleri bir araya getirmiş ve bunları oyuna yedirmiş, üstüne de birkaç güzel fikir eklemiş bir DVO duruyor karşımızda. Ama hâlâ bazı açılardan standartların üzerine çıkamıyor.

Rift'in en çarpıcı tarafı, dört temel sınıftan birini (Savaşçı, Hırsız, Şifacı veya Büyücü) seçtikten sonra karşınıza çıkarttığı seçeneklerle karakterinizi mümkün olduğunca özel ve farklı kılabilmenize izin vermesi. Zira oyunda 36 farklı yetenek ağacı bulunuyor! Temel sınıflardan birisini seçtiğinizde tabii bu sayı düşüyor (dokuza). Seviye atladıkça üç farklı yetenek ağacından, puanlarınızı hangi ağaca yatırdığınıza bağlı olarak, tercih ettiğiniz yetenekleri almaya başlıyorsunuz. Bunun yanı sıra bir de PvP'ye girerseniz yalnızca PvP'de işinize yarayacak başka bir yetenek ağacı daha açılıyor. Yani oyunda çılgın bir yetenek çeşitliliği var. Üstelik daha her sınıfta, aldığınız rollerle açılan yetenekler de olduğunu söylemedim(di). Böylece birden fazla sınıf şifacı, tank veya DPS olabiliyor. Bu da hem zindanlara girmek için adam ararken, hem de raid'lerde grubu kurmak ve de farklı taktikler denemek adına bir esneklik sağlıyor. Bu sayede yeni yeni eşya setleri dizme peşinde koşuyorsunuz. Tabii oyunun bu özelliği, ikinci üçüncü karakteri oyunun en yüksek seviyesi olan 50'ye getirmek için oynama dürtüsünü de kamçılıyor.

HİKÂYE Mİ VARDI?

Oyunda Telara adlı bir dünyadayız. Bu dünya Regulos denen bir ejder tanrı tarafından işgal edilmeye çalışılıyor. Bir yandan da dünya Guardians ve Defiants olmak üzere iki farklı taraf arasında ikiye bölünmüş durumda. Bu tarafların ırkları da farklı. Guardians klasik bir RYO dünyasında yaşarken Defiant'lar teknolojiye abanmış durumda ve Regulos'a karşı bu güçlerini kullanmaya çalışıyorlar. Oyunun, zaman yolculuğu falan filan diye başlayan ve sizinle birlikte gelişen oldukça kapsamlı bir hikâyesi var. Ama DVO'larda hikâye okumayı seven bir insan olarak Rift'in konusundan hiç etkilenmediğimi de belirtmek durumundayım. O yüzden ayrıntısına girmiyorum. Şahsen asıl ilgimi çeken, oyundaki yetenek ağaçlarının yanı sıra durmadan açılan Rift'ler oldu.

Riftler aslında oyunun çeşitli yerlerinde açılan yarıklar. Regulos'un orduları Telara'ya bu yarıklardan geçerek geliyor ve işgal başlıyor. Hava, toprak, ateş, hayat, ölüm ve su düzlemlerine ait yaratıklar akın ettiği rift'ler oyundaki herhangi bir alanda belirebiliyorlar ve genelde aynı harita üzerinde 7 veya 8 rift oluyor. Eğer bunları yok ederek kapatmazsanız bu defa o alanda bir işgal başlıyor. İşgal demek, size görev veren NPC'lerin bulunduğu kamplara saldırılar olması ve hatta tüm NPC'lerin öldürülüp o alanların yaratıklar tarafından ele geçirilmesi demek. Rift'ler aslında Warhammer'daki event'lere benziyor ama bu oyunda belirdikleri yerler rastlantısal. Oyunu en son bıraktığınız kampta işgal olduysa, tekrar oyuna girdiğiniz an kendinizi ölmüş bulabilirsiniz. Bunu öngörmenin maalesef bir yolu yok. Ayrıca



Hayır o bir meyve ağacı değil bir Rift. Dibine girince zaten anlayacaksınız.



Hemen hemen oyundaki tüm sınıfların bir evcil hayvanı var

Oyunda her NPC'ye tek tek uğraşıp hepsini farklı bir karakter haline getirmişler. Arkadaki bodyguard'ların tiplerine bir bakın. Soldakiyle sonra kapışıyorsunuz.





Bence Dwarf'lar oyunda biraz sırıtıyorlar.

işgaller görev yapıp karakterinizin seviyesini yükseltmenizi de engelleyebiliyor. Bu durumda tek yapabildiğiniz ya ana şehrinize dönüp işgalin bitmesini beklerken bir şeyler üretmek ya da diğer oyuncularla bir araya gelip bu rift'leri kapatmak. Genelde işgal altındaki alanlarda tüm oyuncular bir araya gelmiş ve bir akın halinde bunları kapatıyor oluyor. Siz de bu akına eninde sonunda denk geliyorsunuz ve devasa bir ordu olup yaratıklarla savaşıyorsunuz. Rift'ler açıldığında o bölgedeki herkes otomatikman gruba ekleniyor ve akındaki herkesin yaratıklara verdiği toplam zarar rift kapandığında bölünüyor. Siz de bu hesaba göre kendi payınıza düşen ödülü otomatikman alıyorsunuz. Oyunda bazı eşyalar yalnızca rift kapatmaktan gelen parayla alınabiliyor, bir de tabii rift'i kapatınca kazandığınız çeşitli eşyalar var.

LOOT DELİLERİ İÇİN!

Rift'te çılgın gibi farklı eşya olmasının yanı sıra bazılarını toplayıp koleksiyon yapabiliyor ve eğer koleksiyonu tamamlarsanız bunu götürüp alıcıya vererek farklı ödüller kazanabiliyorsunuz. Bu eşyalar tıpkı simyacıların ot toplaması gibi toplanıyor. Bunlar oyunun çeşitli bölgelerine elle dağıtılmış durumda, doğru yerde aramazsanız bulamıyorsunuz. Karakterinizi donatabildiğiniz eşyalar bir yana kendiniz de bir şeyler üretebiliyorsunuz. Ama maalesef oyunun üretim kısmı klasik bir DVO'dan hiç farklı değil ve hiçbir yenilik içermiyor. Oyunun açık artırma sistemi ise WoW'a göre daha zayıf. Yani çeşitlilik potansiyelinin tam olarak kullanıldığını söyleyemem.

İÇERİK DEĞERLENDİRMESİ

EŞYA SİSTEMİ:
✔ Yeni eşyalar ✔ Her farklı hareketimizde (Rift, Warfront, görev vs) farklı eşyalar geliyor

GÖREV SİSTEMİ:
✖ Geleneksel görevler dışında bir yenilik yok ✖ Zindan görevleri çok bol ödüllü.

DÖVÜŞ SİSTEMİ:
✔ Tank, dps, healer'lı klasik sistem geçerli ✔ Farklı roller alınabildiğiniz için karakterler sınıf eksikliklerini daha kolay doldurabiliyor ✖ Farklı Warfrontlar yok

SINIF SİSTEMİ:
✔ Karakterinizi özelleştirebildiğiniz bir sistem ✔ Her sınıfın ilgisini çekecek yetenek ve talent'lar bulunuyor ✔ Sınıflar iyi dengelenmiş

PVP'CİLER BURAYA

Rift, PvP sevenler için gerçekten çok eğlenceli bir oyun. PvP tıpkı WoW gibi instance'lara ayrılmış ve çapraz sunucu sistemiyle çalışıyor. Yani rakip bulma sorununuz olmuyor. Üstelik oyunun hangi bölgesinde olursanız olun sıraya girip katılabiliyorsunuz. Bayrak kapmaca, alan korumaca gibi farklı modlar ve seviye atladıkça açılan dört farklı savaş alanı var. Tabii ki oyunun PvE alanları da PvP'ye açık olduğundan dilerseniz buralarda da akınlar yapabilirsiniz. PvP tıpkı diğer oyunlarda olduğu gibi dengelenmiş ve eğer kullandığınız karaktere tam hakimseniz bayağı can yakıyorsunuz. Ayrıca 50 olduktan sonra açık alanlarda yapılabilen PvE raid'lerde düşmanın arasında girip raid'ini bozarak çok can sıkıcı olabilirsiniz.

RİFT'İ KAPATIRKEN

Rift'in bence en kötü özelliklerinden birisi zindanlara girmek için otomatik eşleme sisteminin olmaması. Zindana grup toplamak için gerekli kanala girip dakikalarca tank veya şifacı aramak zorunda kalabiliyorsunuz. Bunun için mutlaka düzgün bir lonca seçmenizi ve bu işkenceyle uğraşmamanızı tavsiye ederim. Zindanlarda farklı zorluk seviyeleri sizleri bekliyor ve en düşük zindanlar bile Expert seviyesinde 50. seviye oyuncular tarafından oynanabiliyor. Ayrıca bir zindana ilk defa girip bitirince size bayağı yüklü tecrübe puanı ve ödüller veriyor. Oyunda guild seviye sistemi ve guild görevleri de var ama ortak paylaşılan bir guild bankası yok.

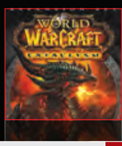
Rift'in en takdire şayan özelliklerinden biri de daha açıldığı günden beri neredeyse sıfır bug'la gitmesi. Ultima Online'dan bu yana DVO oynarım, şimdiye kadar teknik açıdan bu kadar sorunsuz bir oyun görmemiştim. Yama sunucuları müthiş hızlı ve şimdiye kadar hiç sunucu çökmesi gibi sorunlarla karşılaşmadım ki oyunun neredeyse tüm sunucuları ağzına kadar dolu.

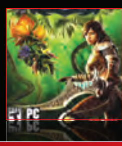
Hepsini toparlamak zor olacak belki ama en azından bilmeniz gerekeni söyleyeyim: Yıllarınızı WoW'la geçirdikten sonra aranızdakinin aşk mı alışkanlık mı olduğunu sorgulamaya başladıysanız, Rift'le biraz vakit geçirmek aradığınız cevabı bulmanızı kolaylaştırabilir. Rift, hemen girip sorunsuz bir şekilde kendinizi kaptırabileceğiniz ve ileriki seviyelerde de size oyalayacak bir şeyler sunan keyifli bir yapım, sonunda bırakacak olsanız bile birlikte geçirdiğiniz vakte acıyacağınızı sanmıyorum.

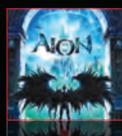
NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ 36 değişik yetenek ağacı ✔ RIFT işgal sistemi
✖ Otomatik zindan arama sistemi yok ✖ Üretim, görev yapma, zindan tasarımı vb birçok konuda bir yenilik getirmiyor

World of Warcraft > Rift > Aion









- **Tür:** DVO
- **Yapım:** Trion Worlds
- **Dağıtım:** Global- Trion Worlds
- **Sistem:** İdeal
- **Kutulu Fiyatı:** -
- **Dijital İndirme:** Steam (49.99$) gibi..
- **Yaş Sınırı:** 12+
- **Dahası İçin:** www.riftgame.com

SON KARAR

OYUN DENGESİ	★★★★☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	★★★★☆
GRAFİK	★★★★☆
SES VE MÜZİK	★★★★☆
HİKAYE/ATMOSFER	★★★★☆
EĞLENCE	★★★★☆

En popüler DVO'ların iyi taraflarını alıp üstüne yenilikler ekleyen ama bazı kısımlarda hala çok klasik çözümler sunan bir oyun. Dört büyüklerin arasına kolayca girebilir.

8,0

Solo — Grup Oyunu — Parti
Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan
1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

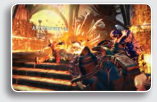
BAZI UFAK OYUNLARIN VE TÜRLERİN BU LİSTEDE YER ALAMAMASININ ÖNÜNE GEÇMEK İÇİN "GARİP TÜRLER" DİYE YENİ BİR KATEGORİ AÇMIŞ BULUNDUK. İYİ Mİ ETTİK, KÖTÜ MÜ ETTİK BİLEMEDİK. AMA GALİBA İYİ ETTİK, İYİ

FPS (First Person Shooter)

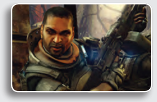


CRYSIS 2
PC, PS3, 360

Savaşı geniş ovalar, yeşillik ormanlardan, New York'un beton cangıllarına taşıyor Crysis 2. Görsellik ve teknik olarak şu anda dünyanın en iyi FPS'si payesini almış olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri, başarılı hikayesi ve üç platforma bile çıkmasıyla Crysis markasını da farklı bir boyuta taşıyor. Ayrıca, Türkiye'de ilk kez çıktığı ilk gün p



Bulletstorm
PC, PS3, 360
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



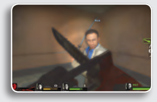
Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.



Call of Duty: Black Ops
360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.



Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış-Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

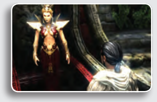


DRAGON AGE 2
PC, PS3, 360

Darkspawn'dan kaçarken, Ferelden'i sonsuza kadar değiştirecek bir olaylar zincirinin baş kahramanı olan Hawke'ın macerasını konu alıyor Dragon Age 2. İlk oyunun koyu rol yapma öğeleri gitmiş, yerine çok daha hafif, aksiyona dayalı bir oynanış tarzı gelmiş olması, RYO severlerin tepesinin tasını arttırdı. Ama yine de oynanmayı hakeden bir oyun olmuş Dragon Age 2.



Pokemon Black/White Version
DS, 3DS
Pokemon'ların hepsini toplamanız gerektiğini biliyorsunuz, değil mi? İki versiyonu olan bu başarılı RYO/aksiyon oyununda efsanevi Reshiram ve Zekrom'un peşine düşeceksiniz.



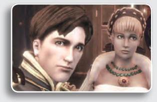
Two Worlds
PC, 360
Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin.



Mass Effect 2
PC, PS3, 360
Aksiyon mu rol yapma oyunu mu olduğuna hala karar vere-mediğimiz sevgili Mass Effect 2, bir yıl gecikmenin ardından PS3 sahipleriyle buluştu. E tabii ki listemize gireceğidi..



Divinity 2: Dragon Knight Saga
PC, 360
İlk oyun olan Ego Draconis'in üstüne bir de Flames of Venge-ance paketi eklenmiş. B Üstelik Ego Draconis'in de birçok eksik yanı düzeltilmiş ve yeni içeriklerle zenginleştirilmiş.



Fable 3
360
Fable 2'den sonra büyük bir devrim bekliyorduk biz lakin ortaya çıkan gayet normal bir devam oyunu olunca biraz bozulduk. Yine de oynamamanız mimkin değil.



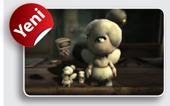
Fallout New Vegas
PC, PS3, 360
Derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor.

AKSiYON



ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
PC, PS3, 360

Sevgili Ezio'nun buraya 3. konuk oluşu, bu muhteşem oyunun PC'ye çıkışıyla gerçekleşiyor. İçinde şimdiye kadar çıkmış tüm eklenti paketleri ve yeni çıkan "Da Vinci Disapperance"ı da içeren Brotherhood, PC'nin nimetlerinden sonuna kadar faydalanıyor. Yalnız Multiplayer deneyimi konsolda oynamaktan biraz farklı ve daha zor. Alışmanız biraz zaman alabilir



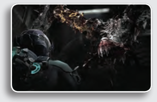
Little Big Planet 2
PS3
Gocaman guççük gezegen artık bir oyun değil, bir oyun yapım seti! Kullanıcıların yaptıkları bölümleri düşününce, sınırsız bir oyun var elimizde demektir.



Beyond Good & Evil HD
PS3, 360
Bu HD meselesi çok iyi oldu. Bunun gibi hakkı yenilmiş şahane bir oyuna yeniden hayat verip, yeni neslin beğenisine sunulması ise mükemmel oldu.



Yakuza 4
PS3
Bu Tokyo'da geçen GTA değil. Japonya'nın karanlık güçlerine adanmış oldukça gerçekçi bir yapım. Seveni için dördüncü oyun, çok güzel olmuş.



Deadspace 2
PC, PS3, 360
İlk oyun çok iyiydi, şahaneydi. Ama ikinci oyun bambaşka olmuş. Daha iyi başlıyor, çok daha iyi devam ediyor ve mükemmel bir şekilde sona eriyor.



Magicka
PC
Büyü elementlerini birleştirerek kendi kendinize zarar verdiğiniz bir aksiyon oyunu Magicka. Benzeri yok, hatası çok, ama eğlencesi de çok.



Marvel vs Capcom 3
PS3, 360
Dövüş oyunları dünyası böylesine bir kaos görmedi! İki dünya-nın en baba (ve en garip) dövüşçüleri arenada... Oyun değil 6 kişinin birbirini pataklادığı bir meydan dayağı adeta.

Crysis 2'nin en çok nesini sevdin?

1. *Ben en çok Crysis'nin beni sevebilme ihtimalini sevdim (yani oyunu oynamadım henüz :)) - Umut*
2. *Ah o mavi gözleri yok mu gözleri... - Berkant*
3. *Crash Site Crash Site Crash Site! - Kaan*
4. *Grafiklerini sevdim ben. Fena olmuş. Bi de programlama yapmayı öğrenmişler makinaları kasmıyor - Erce*
5. *Hadi seni ormana saldık kafana göre takıl demiyor oyun. Onu sevdim galiba ben. - Ali*

Assassin's Creed Brotherhood ancak geldi PC'ye. PC için oyunların böyle birkaç ay geç çıkmasına ne diyorsun?

1. *Açıkçası erken çıkmasındansa geç çıkması daha sağlıklı bence. Erken kötü erken. - Berkant*
2. *Sevgi sabır ve emek ister diyorum. - Umut*
3. *Uyuz oluyorum, sinir oluyorum, gıcık oluyorum, oyun PC'de oynanır "ulan" diyorum hatta. - Kaan*
4. *Adam akıllı RYO'larımız stratejilerimiz varken çok da ilgilendirmiyor beni bu tür oyunlar. - Erce*
5. *PC'de oyun mu oynanıyor? - Ali*

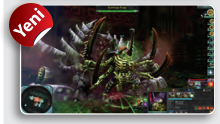
Oyunculuğun adına, şimdiye kadar yaptığın en iyi yatırım nedir?

1. *Nintendo 3DS ve Team Fortress 2'de aldığım şapkalar derim :) - Ali*
2. *Düzgün bir masa ve konforlu bir koltuk! Masa başında hiç bir yerim ağrımadan daha bir keyifle oyun oynayabiliyorum bu sayede. - Emre*
3. *Kesinlikle iPhone. Mobil oyunculuğu böylesine yenileyebilen bir cihaz daha yok. Darısı iPad'in başına. - Berkant*
4. *Çocukluğumda atari jetonlarına harcadığım servet tabiykim! - Umut*
5. *50 TL. - Mustafa Burak Yazıcı*

STRATEJİ



Shogun 2 Total War
PC
Bütün dünyayı yönettikten sonra sadece Japonya'ya dönmek kesecek mi diyorduk, kesiyormuş. Çok daha detaylı, çok daha güzel.



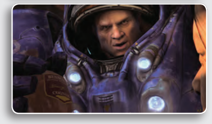
Dawn of War 2: Retribution
PC
Strateji listemizin gediklisi Dawn of War 2, yeni eklenti paketi Retribution'la yeniden gündeme geliyor. Serinin en iyi eklentisi Retribution.



Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.

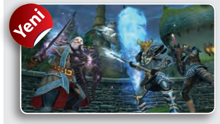


R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.

DVO & ONLINE



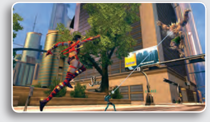
Rift
PC
Hele şükür, World of Warcraft kalitesinde bir devasa online geldi. İnanılmaz genişlikteki yetenek ağacı ve "Rift" sistemiyle göz dolduruyor.



Ceiron Wars
PC
Hem browser'da, hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Ceiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir Free2Play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.



WoW: Cataclysm
PC
Koskoca evrenin sonu tek bir ejderhadan mı olacağıdı? Ama oldu işte. Azeroth'ta yeniden düzeni kurma peşinde günlerimizi gecelerimizi yoketmeye geldi.

YARIŞ & SİMULASYON



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...

SPOR & MENAJERLİK



Fight Night Champions
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikayesi hem de kariyer moduyla, bu sporla ilgilenmeyenlerce bile oynanabilir.



NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.

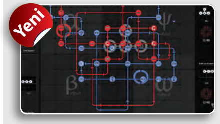


FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.



Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

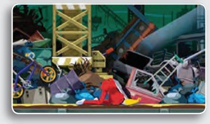
MACERA & ZEKA



Spacechem
PC
Şimdiye kadar oynadıklarınızın zeka oyunu olduğunu mu zannediyorsunuz? Spacechem oynayın da görelim, kafanızda saç kalıyor mu 1 saatte.



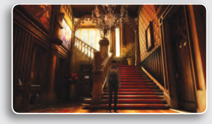
Stacking
PC
Tim Schaefer'ı Brütal Legend'la kaybettik sanarken, şahane bir geri dönüş yaptı! Stacking hayal gücünün sınırlarını zorlayan, muhteşem bir zeka ve aksiyon oyunu.



Ghost Trick
DS
Adventure sevenler için DS'in bulunmaz bir nimet olduğunun farkında mısınız? PC'de asla göremeyeceğiniz Ghost Trick gibi şaheserler var da, hatırlatalım istedik.

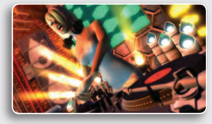


Back to the Future
PC
Telltale Games sağolsun, çocukluğumuzun tüm klasiklerini bölüm bölüm yeniden kavuştuk. Bir de He-Man'e ve Thundercats'e el atsalar ne güzel olacak.



Gray Matter
PC
Gabriel Knight serisinin efsane yapımcısı Jane Jensen 10 yıl sonra oyun arenalarına Gray Matter'la sıkı bir geri dönüş yaptı.

GARİP TÜRLER



DJ Hero 2
PS3, 360, Wii
Activision'ın müzik oyunları serisinin fişini çekmesinden sonra, elimizde kalan tek DJ'lik oyunu kendisi. Kıymetini bilelim.



Shatter
PC
Arkanoid tarzının kesinlikle en keyifli ve modern örneği. Fizik motoru sayesinde bir süre sonra kafayı kırabilirsiniz.



Osmos
PC
"Büyük balık, küçük balığı yutar"...Bu kadar basit bir oynanışın bu kadar zevkli bir oyun haline gelmesi inanılmaz.



Flower
PS3
Kesinlikle tüm zamanların en rahatlatıcı oyunu. Açın, kurulun karşısına ve dünyaları unutun!



Zeno Clash
PC, PS3, 360
Source motoru, FPS ve dövüş oyunu karışımı, über garip bir dünya ve yaratıklar bir araya gelince nasıl bu kadar iyi bir oyun ortaya çıkabilmiş ki?

AYIN ALTIN OYUNLARI



Crysis 2



Assassin's Creed Broth.



Shogun 2 Total War

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Güzel bir aydan çıkıp daha güzel bir aya giriyoruz. Portal 2'yle Still Alive'ı bir daha söyleyecek, Mortal Kombat'la rakiplerimizi arenaya gömeceğiz!

NİSAN '11	
Black Mirror III	PC
Fate of the World	PC
Men of War: Assault Squad	PC
Mortal Kombat	PS3,360
Operation Flashpoint: Red River	PC, PS3, 360
Portal 2	PC, PS3, 360
SOCOM: Special Forces	PS3
The 3rd Birthday	PSP
The Conduit 2	Wii
The Next BIG Thing	PC
Tropico 4	PC, 360
Vampire Moon: The Secret of the Hidden Sun	DS
Virtua Tennis 4	PS3, 360, Wii
WWE All Stars	PS3, 360, Wii
MAYIS '11	
Brink	PC, PS3, 360
Dirt 3	PC, PS3, 360
Dungeon Siege III	PC, PS3, 360
F.E.A.R. 3	PC, PS3, 360
Fable III	PC
Infamous 2	PS3
L.A. Noire	PS3, 360
LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game	PC, PS3, 360
Red Faction: Armageddon	DİKKAT
The Witcher 2: Assassins of Kings	PC
Wildlife Park 3	PC
Youda Safari	DS
HAZİRAN '11	
Alice: Madness Returns	PC, PS3, 360
Duke Nukem Forever	PC, PS3, 360
Hunted: The Demon's Forge	PC, PS3, 360
Might & Magic Heroes VI	PC
Transformers: Dark of the Moon	PS3,360



BULLETSTORM

Hop şu düşmanı tekmeleyeyim, sonra havadayken karnından vurup kaktüslere yapıştırayım. Bir diğerini duvara mıhlarken, sağ taraftakinin de kafasını kopartayım. Evet evet yapayım bunları. Hatta yetinmeyeyim, oyunda ne kadar skillshot varsa hepsini en az bir kere gerçekleştireyim. İşte bu oyundan maksimum zevki alabilmek için bir yandan kendinize söylemeniz gereken cümleler bunlar. Çünkü oyunun keyfi önünüze geleni öldürmek değil, bunu zaten tüm FPS oyunlarında yapıyorsunuz. Asıl zevk bu işi birbirinden yaratıcı şekillerde gerçekleştirmek.

Oyunda birbirinden farklı tonlarca skillshot bulunuyor. Bunlardan bazıları oyuna ilk başladığınız andan itibaren (daha doğrusu biraz oynayıp da skillshot öğretisi kısmına ulaşmanız gerek) açıkken, bazılarını bölüm geçtikçe açıyorsunuz. Bir skillshot'ı ilk kez yaptığınızda kazandığınız puan yüksekken, takip eden tekrarlarda daha az puan alıyorsunuz.

GENEL

Genel kategorisindeki skillshot'lar için özel silahlara ihtiyacınız yok, ama uygun çevre koşullarının meydana gelmesini gerektirebiliyorlar (körleşmeniz gibi). Bad Digestion veya Blind Fire gibi skillshot'lar diğerlerine göre daha zor olmalarına karşın yüksek miktarda puan verdikleri için uygun bulduğunuz her durumda gerçekleştirmeye çalışmanız yararınıza olacaktır.





NİSAN OLDU, HÂLÂ ŞEMSİYE AÇIK

Şemsiye açık çünkü tam da beklediğimiz üzere oyunlar resmen sağanak şeklinde yağmaya devam ediyor. Önceki aylarda oynayacak oyun yok diye yakınırken, şimdi de hepsiyle ilgilenecek zaman yok diye yakınıyoruz. İnsanoğlu böyle işte, bir türlü mutlu olmuyoruz yahu. Hele ben bu konuda iyice kötüyüm. Bir yanda oynanması gereken 'mainstream' oyunlar, bir yanda oynamak istediğim ve vakit buldukça kaçamak yaptığım bağımsız yapımlar. Hal böyle olunca da kendimi çoğu oyuna başlayıp yarısında bırakmış halde bulmaya başladım. Biriktikçe birikiyor bitirmek istediklerim. Listeyi nasıl temizleyeceğim inanın hiç fikrim yok. Bakalım, yaza doğru şemsiyeyi kapama imkanımız olursa geriye dönüş yaparız artık.
Nisan da ne güzel bir ay değil mi? Bu yıl itibariyle 32 yaşıma girmeme neden olacak bir ay olmasının yanı sıra sevdiğim çoğu insanın da doğum günlerinin Mart-Nisan-Mayıs üçlemesinde toplanması, bu aylara ayrı bir sempati duymama neden oluyor. Ben kendimi üflenecek mumlara hazırlayayım, siz de dergimizi bir solukta okumaya devam edin. Gelecek aya kadar, otuz iki kez, farewell. **-Eser Güven**

İSİM	BÖLÜM	NEDİR	NASIL YAPILIR
Afterburner	Act 1: Chapter 3	Alev almış bir düşmanı öldür	Düşmanları yakmak için varilleri havaya uçurabilir veya Screamer'ın ateşinden faydalanabilirsiniz. Düşmanlar yanarken yapacağınız tek şey öldürmek.
Antidote	Act 4: Chapter 2	Puffball gazının etkisindeki bir düşmanı öldür	Gazdan etkilenmiş düşmanların etrafında yeşil duman göreceksiniz. Bu sırada onları öldürebilirsiniz.
Assplosion	Act 5: Chapter 2	Bir burnout'u kıçındaki tümörden vurarak öldür	Önce burnout'ı yere tekmeleyin, sonra da kıçından vurun. Bu skillshot için uygun yerde tümörü olan bir burnout bulmalısınız.
Bad Digestion	Act 4: Chapter 2	Venus man-eater'a patlayıcı bir şey yuttur	Venus man-eater'a doğru varil tekmeleyin ve patlamasını izleyin.
Blind Fire	Act 1: Chapter 3	Fişek yüzünden körleşmişken birini öldür	Gelen fişeğe doğru adım atarak körleşin. Körleşmek için Screamer ateşini de kullanabilirsiniz.
Bombshell	Act 2: Chapter 1	Bir flailbomber'ı havaya uçurarak iki veya daha fazla kişiyi öldür	Flailbomber'ı kırmızı patlayıcı yeleğinden vurarak yakındaki bir düşmanın ölmesini sağlayın.
Bossed	Act 1: Chapter 2	Bir miniboss öldür	Bunun için herhangi bir miniboss'u öldürmeniz yeterlidir.
Discharged	Act 7: Chapter 2	Heavy Echo silahını şarj ederken, şarjlı bir silahla öldür	Heavy Echo PMC'si turuncu renkte parlarken, kendi silahınızı şarj ederek öldürün.
Enviro-Mental	Act 1: Chapter 1	Çevrede birşeyleri patlarak bir veya daha fazla düşman öldür	Kırmızı varilleri bir grup düşmanın üzerine tekmeyelin ve patlatın.
Exterminator	Act 2: Chapter 1	Tüm bir electrofly sürüsünü öldür	Sürüdeki altı electrofly'ı da vurun. Bunun için Boneduster'ı kullanabilirsiniz.
Fast Food	Act 2: Chapter 1	Bir düşmanı sosisli arabasıyla vurarak öldür	Sosisli arabasını yokuştan aşağı tekmeleyerek bu skillshot'ı gerçekleştirme şansını arttırabilirsiniz.
Feeder	Act 4: Chapter 2	Bir düşmanı Venus man-eater'a yedir	Düşmanı kamçıyla çekin ve bitkiye doğru tekmeleyin. Bu süre içinde düşmanın yere değmemesi gerekir.
Fertilizer	Act 1: Chapter 2	Thumper ile havalanmış iki veya daha fazla düşmanı çevrede birşeyleri patlatarak öldür	Bir grup düşman kırmızı varillerin etrafında toplandığında Thumper saldırısı yapın. Herkes havadayken varili vurun.
Fire in the Hole	Act 1: Chapter 2	Miniboss sersemlemişken arkasından tekmele ve kıçından vur	Miniboss sersemlemiş haldeyken sırtındaki zırhın mavi parlayan yerini, sonra da kıçını vurun.
First In Last Out	Act 1: Chapter 1	Bir düşmanı Thumper ile havaya fırlat, başka bir düşmanı öldür, ilkini de yere düşmeden öldür	Bir düşmanı Thumper ile havalandırın, yerdeki diğer düşmanı vurun ve ilkine dönerek yere düşmeden öldürün.
Flak	Act 1: Chapter 1	Dolaylı yoldan patlamayla bir gryocopter yok et	Act1, Chapter2'deki Skulls Hideout bölümünde havalanmakta olan gyrocopter'ın arkasındaki varilleri vurun.
Fly Guy	Act 2: Chapter 1	Düşmanı electrofly sürüsüne fırlatarak öldür	Düşmanı electrofly sürüsüne tekmeleyin. Eğer sürü yere yakın değilse Thumper kullanmanız gerekebilir.
Flyswatter	Act 2: Chapter 1	Düşmanı yumrukla havalandırarak tavana çarp veya bir yere mıhla	Alçak tavanlı bir odada Thumper saldırısı kullanın.
Friendly Fire	Act 1: Chapter 3	Düşmanı bir diğerinin ateşine doğru fırlatarak öldür	Bir düşmanı miniboss veya flaregunner'ın ateşine doğru tekmeleyin.
Full Throttle	Act 1: Chapter 1	Tetikten elini çekmeden iki veya daha fazla düşman öldür	Chaingun tetiğinden elinizi çekmeden etrafı tarayın.
Gotcha	Act 1: Chapter 3	Bir creep veya flaregunner'ı kamçıla ve havadayken öldür	Creep veya flaregunner'ı önce bacaklarından vurarak sersemletin, sonra kamçı kullanarak öldürün.
Graffiti	Act 1: Chapter 1	Bir düşmanı tekmeleyerek öldür	Düşmanı tekmeleyerek duvara yapıştırın.
Heads Up	Act 4: Chapter 1	Düşmanın kafasına bir Nom paraziti yerleştir ve kafasını kopar	Düşmanın kafasına Nom koyduktan sonra kasıklarından vurun, sonra da kafasını tekmeleyin.
Intoxicated	Act 2: Chapter 1	Nom suyuyla sarhoşken bir düşmanı öldür	Nom suyu için ve düşmanı öldürün. Bulanık görüntü işinizi çok da zorlaştırmayacaktır.
Kick Off	Act 1: Chapter 2	Miniboss'un miğferini çıkart, sersemlediğinde kafasını tekmele	Bunun için miniboss'u iki kez sersemletmelisiniz. İlkinde miğferini kamçıyla uçurun. İkincisinde kafasını tekmeleyin.
Killer News	Act 2: Chapter 1	Birini newsbot patlatarak öldür	Newsbot'u tekmeleyerek yakın mesafedeki bir düşmana yapıştırın.
Leak	Act 4: Chapter 1	Düşmanın kafasına bir Nom paraziti yerleştir ve kafasından vur	Düşmanın kafasında Nom varken, Nom'a ateş edin.
Nominated	Act 4: Chapter 1	Kafasında Nom paraziti olan bir düşmanı öldür	Kafasında Nom olan bir düşmanı öldürün.
Parashoot	Act 1: Chapter 2	Düşmanı gryocpter'den kamçıyla çek ve havadayken öldür	Kamçıyı gyrocopter üzerinde kullanarak pilotunu dışarı çekin ve yere düşmeden önce havadayken vurun.
Pricked	Act 1: Chapter 1	Düşmanı kaktüse fırlatarak öldür	Düşmanları tekmeleyerek veya kamçıyla kaktüse yapıştırın.
Sausage Fest	Act 2: Chapter 1	Düşmanı sosisli arabasını patlatarak öldür	Bir sosisli arabasına patlayana kadar ateş edin.
Scarecrow	Act 4: Chapter 1	Düşmanın kafasına bir Nom paraziti yerleştir ve mıhlayarak öldür	Kafasında Nom olan bir düşmanı sivri bir yere veya kaktüse doğru tekmeleyin.
Shocker	Act 1: Chapter 2	Düşmanı elektriğe fırlatarak öldür	Düşmanı elektrikli bir yere tekmeleyin veya kamçılayın.
Skyjack	Act 1: Chapter 2	Bir gyrocopter pilotunu araç havadayken öldür	Head Hunter ile mermiyi yönlendirerek pilotu öldürün.
Slam Dunk	Act 2: Chapter 1	Thumper ile havadaki bir düşmanı yere çarp	Tekmelediğiniz veya kamçıladığınız bir düşmanı Thumper ile yere çarpın.
Stomach Pump	Act 6: Chapter 1	Bir miniboss'u midesine şarjlı matkap yollayıp tekmeleyerek öldür	Penetrator'ın matkabını miniboss'un karnına sokun, sonra da matkabı tekmeleyin.
Touchdown	Act 2: Chapter 1	Sersemlemiş miniboss'u Thumper ile öldür	Miniboss sersemlemiş haldeyken Thumper kullanın.
Toxic Love	Act 4: Chapter 2	Puffball gazının etkisindeyken bir düşman öldür	Puffball'un yanında durun ve ateş ederek gazından etkilenin. Ekran yeşile döndüğünde her vuruşunuz skillshot olacaktır.
Trap Shooting	Act 2: Chapter 1	Thumper ile havalanmış bir düşmanı öldür	Düşmanları Thumper ile havalandırın ve yere düşmeden önce ateşli silahınızla vurun.
Vertigo	Act 1: Chapter 2	Düşmanı yükek bir yerden aşağı at	Düşmanı tekmeleyerek veya kamçılayarak yüksek bir yerden aşağı atın.
Voodoo Doll	Act 1: Chapter 1	Düşmanı keskin bir metal objeye fırlatarak öldür	Düşmanı tekmeleyerek veya kamçılayarak sivri bir objeye mıhlayın.
Whiplash	Act 1: Chapter 2	Miniboss'un miğferini çıkart, sersemlediğinde kafasını kamçıyla kopar	Bunun için miniboss'u iki kez sersemletmelisiniz. İlkinde miğferini kamçıyla uçurun. İkincisinde kafasını kamçılayın.





SİLAH

Silah kategorisinde her bir silah için o silaha özel olarak yapabileceğiniz 10 skillshot bulunuyor. Standart olanları silahınızı normal biçimde ateşleyerek yapabilirken, şarjlı olanlar için silahın şarjlı atış yeteneğini kullanmanız gerekiyor. Şarjlı atışlar maliyetli olduğu için kafanıza göre deneme imkanına sahip olamayabilirsiniz, bu yüzden bu skillshot'ları gerçekleştirmeye çalışırken daha özenli davranmalısınız.


Ishi bizden hevesli anasını satayım, yahu bir çık aradan benim headshot'ım o!

	İSİM	BÖLÜM	NEDİR	NASIL YAPILIR
PMC	Boned	Act 1: Chapter 2	Düşmanı şarjlı bir atışla, nişan alır almaz vurarak öldür	Atışı şarj edin, sonra da nişan alır almaz ateş ederek düşmanı öldürmeye çalışın.
	Bullet Kick	Act 1: Chapter 1	Düşmanı tekmele ve havadayken vurarak öldür	Düşmanı tekmeleyerek havalandırın ve yere düşmeden önce vurarak öldürün
	Bullet Slide	Act 1: Chapter 1	Kayarak düşmanın ayaklarını yerden kes ve havadayken vurarak öldür	Kayarak düşmana vurun ve yere düşmeden önce vurarak öldürün
	Gag Reflex	Act 1: Chapter 1	Düşmanı boğazından vurarak öldür	Düşmanın boğazına nişan alın ve ölene kadar ateş edin
	Headshot	Act 1: Chapter 1	Düşmanı kafasından vurarak öldür	Düşmanın kafasına öldürene kadar ateş edin
	Mercy	Act 1: Chapter 1	Düşmanı kasıklarından vur, sonra da kafasını tekmeleyerek veya vurarak öldür	Düşmanın kasıklarına ateş edin, acıyla çömeldiğinde ise kafasına tekmeyi yapıştırın
	Overkill	Act 1: Chapter 2	Düşmanı şarjlı atışla kafadan vur	Atışı şarj edin ve düşmanı kafasından vurun
	Rear Entry	Act 1: Chapter 1	Düşmanı kıçından vurarak öldür	Açık ve net, düşmanı yerde veya havadayken kıçından vuruverin
	Trip Wire	Act 1: Chapter 1	Koşan bir düşmanı bacağından vurup sendelet, sonra da işini bitir	Düşmanı yere düşürdüğünüzde ayağa kalkmayı başaramadan öldürmelisiniz
	X-Ray	Act 1: Chapter 2	Tek bir şarlı atışla iki veya daha çok düşmanı öldür	Bu skillshot için üzerinize koşan berserker'leri hedef alabilirsiniz, böylece tek bir şarjlı atışla birkaçını öldürebilirsiniz
SCREAMER	Enlightenment	Act 2: Chapter 1	Düşmanı kafasından fişekle vurup patlamasını sağla	Başarılı olmak için düşmana yakın mesafede olmalısınız, aksi halde fişek farklı yönlere gidebilir
	Fast Draw	Act 1: Chapter 3	Düşmanı nişan alır almaz vurarak öldür	Nişan alıp hemen ateş edin. Düşmanı öldürebilmek için öncesinde zayıflatılmış olması gerekecektir, çünkü bu o kadar güçlü bir atış değil
	Fireball	Act 2: Chapter 1	Düşmanı fişekle vur, patladığında başka bir düşmanı daha öldürsün	Burnout gibi grup halinde olan düşmanları kullanarak yapabilirsiniz
	Firefighter	Act 2: Chapter 1	Fişekle iki veya daha çok düşmanı yak ve yanarlarken öldür	Bir grup düşmanın üzerine fişek yollayın, yanarlarken Screamer ile işlerini bitirin. Unutmayın iki değil, üç düşman öldürmelisiniz
	Fireworks	Act 2: Chapter 1	Fişek kullanarak en az 20 metre yükseklikteki bir düşmanı öldür	Atışı şarj edin, Thumper ile düşmanı havalandırın ve fişekle vurun
	Gunslinger	Act 1: Chapter 3	Ard arda iki veya daha fazla Fast Draw veya Snapshot yap	PMC ile düşmanları yaralayın, sonra da Screamer ile yakın mesafeden Snapshot yapmaya çalışın
	Misfire	Act 2: Chapter 1	Düşmanı fişekle vur ve fişek patlamadan önce öldür	Düşman kaktüs veya dikenler gibi bir yerin önünde duruyorken fişek ile saldırın. Böylece düşman fişek yüzünden değil, mıhlanarak ölecektir.
	One Hit Wonder	Act 1: Chapter 3	Düşmanı yalnızca tek bir mermi kullanarak öldür	Yakın mesafeden düşmanı kafasından vurarak ve Burnout'ın turuncu tümörüne ateş ederek gerçekleştirebilirsiniz.
	Snapshot	Act 1: Chapter 3	Havadaki bir düşmanı nişan alır almaz vurarak öldür	Düşmanı kamçıyla çekin, sonra da nişan alır almaz vurun.
	Surgeon	Act 1: Chapter 3	Bir düşmanı yalnızca bir uzvunu ard arda vurarak öldür	Düşmanı ölene kadar aynı uzvundan vurun.

FLAILGUN	Chain Reaction	Act 5: Chapter 2	Şarjlı atış sayesinde iki veya daha fazla düşmanı ikiye böl	Berserker'lar saldırırken şarjlı atışla göğüs yüksekliğinden ateş edin. Düşmanla aranızda herhangi bir engel olmadığından emin olun.
	French Revolution	Act 5: Chapter 2	Şarjlı atış kullanarak iki veya daha fazla düşmanın kafasını kopar	Berserker'lar saldırırken şarjlı atışla kafa yüksekliğinden ateş edin. Düşmanla aranızda herhangi bir engel olmadığından emin olun.
	Gang Bang	Act 2: Chapter 1	Tek bir Flail patlamasıyla iki veya daha fazla düşmanı öldür	Düşmanın etrafına Flail sarın, patlatmadan önce yanına başka bir düşmanın gelmesini bekleyin.
	Grenade Gag	Act 2: Chapter 1	Düşmanın kafasının etrafına Flail sar ve patlat	Yakın mesafeden düşmanın kafasının etrafına Flail sarın.
	Head Slicer	Act 2: Chapter 1	Bir objenin etrafına Flail sararak düşmanın kafasını kopar	Bir siperin arkasında saklanmış olan bir düşman bulun, sonra da Flail ile sipere nişan alın. Flail'in temas ettiği nokta kafa seviyesinde olursa başarılı olacaksınız.
	Homie Missile	Act 2: Chapter 1	Flail ile sarılmış, havadaki bir düşmanı kullanarak diğer bir düşmanı öldür	Düşmanın etrafına Flail sardıktan sonra başka bir düşmana doğru tekmeleyin. Tekmelediğiniz düşman havadayken Flail'i patlatın.
	Meat Slicer	Act 2: Chapter 1	Bir objenin etrafına Flail sararak düşmanı ikiye böl	Yine siper arkasında bir düşman bulup Flail ile siperin göğüs seviyesindeki bir kısmına nişan alın.
	Minefield	Act 2: Chapter 1	Bir yüzeye takılmış Flail'i patlatarak düşmanı öldür	Flail'i yere ateş edin, sonra da düşmanlar yaklaştığında patlatın.
	Sadist	Act 2: Chapter 1	Düşmanın etrafına Flail sar, ama patlamadan önce öldür	Düşmanı Flail ile sardıktan sonra tekmeleyip mıhlayabilir veya yüksek bir yerden aşağı atabilirsiniz.
	Smart Mine	Act 2: Chapter 1	Flail ile sarılmış düşmanı kullanarak havadaki bir düşmanı öldür	Düşmanı Flail ile sarın, bir diğerini ise kamçıyla çekin. Kamçılanan düşmanı Flail ile sarılı düşmana doğru tekmeleyin ve havaya uçurun.
BONEDUSTER	Acid Rain	Act 5: Chapter 3	Tek bir şarjlı atışla iki veya daha fazla düşmanı havada buharlaştır	Thumper ile bir grup düşmanı havalandırın ve yere düşmeden önce şarjlı atışla vurun.
	Burn	Act 5: Chapter 3	Tek bir şarjlı atışla iki veya daha fazla düşmanı buharlaştır	Atışı şarj edin ve yakın mesafede toplanan düşmanlara vurun. Siper arkasında olsalar bile fark etmez.
	Juggler	Act 2: Chapter 2	Havadaki düşmanı iki kez vur, sonra da yere düşmeden veya düşme sırasında öldür	Düşmanı kamçıyla çekin ve iki kez vurun. İkinci kez ateş ettiğinizde ölmeli, veya kendisini öldürecek bir yere düşmelidir.
	Legless	Act 2: Chapter 2	Düşmanın bacaklarını uçur	Yakın mesafeden düşmanın bacaklarına ateş edin.
	Piledriver	Act 2: Chapter 2	Düşmanı havalandır, sonra da pompalıyla bir yüzeye yapıştır	Düşmanı kamçıyla çekin, sonra da ateş ederek duvar gibi bir yüzeye doğru çarpın.
	Pump Action	Act 2: Chapter 2	Düşmanı havalandır, sonra da pompalıyla çevresel bir tehlikeye fırlat	Kayarak veya tekmeleyerek düşmanı havalandırın, sonra da ateş ederek çevresel bir tehlikenin içine düşmesini sağlayın.
	Slugfest	Act 2: Chapter 2	Tek bir standart atışla iki veya daha fazla düşman öldür	Düşmanlar ta dibinizdeyken tek atışla ikisini vurmalısınız.
	Splatterpunk	Act 2: Chapter 2	Yerdeki bir düşmanı yere yapıştırarak öldür	Yere düşmüş bir düşmanın dibine girin ve tek atışla işini bitirin.
	Topless	Act 2: Chapter 2	Düşmanın üst yarısını uçur	Düşmanın göğsüne nişan alın ve yakın mesafeden ateş edin.
	Torpedo	Act 2: Chapter 2	Kayarken düşmanı vurarak öldür	Kayma sırasında düşmana temas etmeden önce Boneduster ile vurun.
HEAD HUNTER	Accident	Act 3: Chapter 1	Düşmanı vur ve çevresel tehlike sayesinde ölmesini sağla	Kaktüs önünde duran bir düşmanı vurun, böylece kaktüse mıhlayabileceksiniz.
	Bluff	Act 3: Chapter 1	Merminin seçili hedefi olmayan bir düşmanı öldür	Yapmanız gereken mermiyi yönlendirerek yakındaki diğer bir düşmanı vurmak, ama bu sırada normal rotasının çok dışına çıkmamaya dikkat etmelisiniz.
	Broken Wings	Act 3: Chapter 1	Güdümlü mermiyle Thump ile havalandırılmış düşmanı öldür	Düşmanı Thumper ile havalandırın, sonra da yere düşmeden önce vurarak öldürün.
	Early Retirement	Act 3: Chapter 1	Şarjlı mermiyle kontrol ettiğin düşmanı patlamadan önce öldür	Düşmanı şarjlı bir mermiyle vurun ve mermi patlamadan önce düşmanı çevresel bir tehlikenin içine sokarak öldürün.
	Hotshot	Act 3: Chapter 1	Sıyrılmaya çalışan bir düşmanı kafa veya boğaz gibi zayıf noktasından vurarak öldür	Mermiyi sıyrılmaya çalışan bir düşmanın boğaz veya kafasına doğru yönlendirin.
	Letter Bomb	Act 3: Chapter 1	Tek bir şarjlı mermiyle iki veya daha fazla düşman öldür	Birbirine yakın duran bir düşman grubu bulun, sonra da tek bir şarjlı atışla birkaçını havaya uçurun.
	Nutcracker	Act 3: Chapter 1	Bir düşmanı kasıklarına güdümlü mermi yollayarak öldür	Mermiyi düşmanın kasıklarına doğru yönlendirin.
	Premature	Act 3: Chapter 1	Şarjlı mermiyi düşmana vurmadan önce patlatarak düşmanı öldür	Mermiyi hedefe doğru yönlendirirken düşmana çarpmadan hemen önce havaya uçurun.
	Show Off	Act 3: Chapter 1	Dürbün kullanmadan 10 metre uzaklıktan düşmanı öldür	Uzaktaki bir düşmana nişan almadan ateş edin.
	Shrapnel	Act 3: Chapter 1	Tek bir şarjlı mermiyle iki veya daha fazla düşmanı havada öldür	Birbirine yakın duran bir düşman grubunu Thumper ile havalandırın, sonra da tek bir şarjlı mermi atın. İlk hedefi vurunca düşmanı diğerinin üzerine yönlendirip patlatın.
BOUNCER	Boom	Act 4: Chapter 1	Tek bir top atışıyla iki veya daha fazla düşman öldür	Bir düşman grubunu hedef alın ve tek bir top atışıyla öldürmeye çalışın.
	Bully	Act 4: Chapter 1	Bir topla düşmanı yere düşürdükten sonra patlatarak öldür	Tetiğe basılı tutun ve topun düşmana çarpıp yere düşürmesini sağlayın. Düşman yere düşer düşmez tetikten elinizi çekerek patlatın.
	Carpet Bombing	Act 4: Chapter 1	Düşmanı öldürmeden önce topu iki kez sektirin	Tetiğe basılı tutarak topun en az iki kez sekmesini sağlayın.
	Direct Hit	Act 4: Chapter 1	Düşmanı doğrudan topla vurarak öldür	Yakın mesafeden tetiğe basıp elinizi çekerek düşmanı top ile vurup hemen patlamasını sağlayın.
	Kick of Doom	Act 4: Chapter 3	Düşmanı topu tekmeleyerek öldür	Topu tekmeleyerek düşmanlara çarpmasını sağlayın.
	Lucky Shot	Act 4: Chapter 1	Düşmanı sekmeden 100 metre giden bir topla öldür	Bouncer'ı yukarı doğru nişanlayarak topu fırlatın. Fırlattıktan sonra elinizi tetikten çekin, böylece top düşmanla temas ettiği anda patlayacaktır.
	Meat Fountain	Act 4: Chapter 1	Tek topla iki veya daha fazla düşman öldür	İki düşmanı kamçı veya tekmeyle havalandırın, sonra da yakın mesafeden topla vurun.
	Money Shot	Act 4: Chapter 1	Düşmanı üzerine top atıp, top hiçbir yere çarpmadan önce patlatarak öldür	Bouncer'ı yukarı doğru nişanlayarak düşmana doğru topu fırlatın. Top düşmana veya yere çarpmadan hemen önce tetiği bırakarak patlamasını sağlayın.
	Sledge-hammer	Act 4: Chapter 3	Tek bir şarjlı topla üç veya daha fazla düşman öldür	Şarjlı bir top fırlatın, sonra da tekme ve kamçıo yardımıyla en az üç kişiyi öldürene kadar etrafta dolaştırın.
	Trickshot	Act 4: Chapter 1	Düşmanı duvardan veya engelden sektirdiğin topla ld r	Topun duvardan veya başka bir yüzeyden sekmesi için elinizi tetikten çekmeyin, sektikten sonra tetiği bırakıp temasla patlamasını sağlayın.
PENETRATOR	Air Strike	Act 6: Chapter 2	Thumper ile havalanmış düşmanı duran bir düşmana mıhla	Düşmanı Thumper ile havalandırın ve şarjlı atışla vurun. Sonra da havadaki düşmanı yönlendirerek başka bir düşmana çarpın.
	Breakdance	Act 6: Chapter 1	Düşmanı yere göm	Yere düşmüş bir düşmanı ayağa kalkmadan önce Penetrator ile vurun.
	Drilldo	Act 6: Chapter 2	Şarjlı silahla, kayarken iki veya daha fazla düşmanı öldür	Atışınızı şarj edin, sonra da Berserker gibi geniş bir grup düşmanın arasına kayarak girin.
	Fan-Tastic	Act 6: Chapter 1	Düşmanı tavana sok	Bir binanın içindeyken düşmanı kamçıyla kendinize çekin, sonra da matkapla vurarak tavana çivileyin.
	Mile High Club	Act 6: Chapter 1	Düşmanı gökyüzüne gönder	Düşmanı Thumper ile havalandırın, sonra da matkapla vurarak daha da yükselmesini sağlayın.
	Root Canal	Act 6: Chapter 1	Düşmanın kafasına matkap sok	Düşmanın kafasına yakın mesafeden matkap sokun.
	Shish Kebab	Act 6: Chapter 1	Tek matkapla iki veya daha fazla düşmanı mıhla	Ard arda sıralanmış bir grup düşmanı matkapla delin, en ideal düşman Berserker grubu olacaktır.
	Stinger	Act 6: Chapter 2	Şarjlı atışla matkaplanmış düşmanı havada tut, sonra da başka bir düşmana tekmele	Düşmanı şarjlı matkap ile vurarak ayaklarını yerden kesin ve başka bir düşmana doğru tekmeleyin.
	Twisted	Act 6: Chapter 1	Düşmana matkapla ateş et, ama başka yollarla öldür	Kaktüs gibi bir çevresel tehlikenin önünde duran düşmanı matkapla vurun.
	Wingmen	Act 6: Chapter 1	Tek bir matkapla havadaki iki veya daha fazla düşmanı mıhla	Bir grup düşmanı Thumper ile havalandırın, sonra da atışınızı iki düşmanı arka arkaya görecek şekilde ayarlayın.





GİZLİ

Bir de oyunun skillshot listesinde açıklanmayanlar var, bunları oyunu oynarken yalnızca belli bölgelerde yapabiliyorsunuz. Eğer zamanında kaçırdığınız skillshot'lar varsa, aynı bölümü sırf o skillshot'ı gerçekleştirmek için tekrar edebilirsiniz. Bu kategoridekiler kısıtlı gerçekleştirme imkanları yüzünden aynı zamanda en yaratıcı olanlar da diyebiliriz.

İSİM	BÖLÜM	NEDİR	NASIL YAPILIR
Pancake	Act 1: Chapter 2	Düşmanı ortamı kullanarak ezerek öldürün	Skulls Hideout bölümünde bariyerleri tekmeyerek düşmanları ezebilirsiniz.
Sucker	Act 2: Chapter 1	Düşmanı dev bir pervane kullanarak öldürün	Çatıdan ilerlerken düşmanları dev pervanelere doğru tekmeleyerek öldürebilirsiniz.
Kill-O-Watt	Act 2: Chapter 2	Düşmanı Mechaton'un mini şehrinde elektrikli binaya iterek öldürün	Mini şehir içindeyken düşmanları tekmeleyerek veya kamçılayarak elektrikli binalara çarpın.
Mass Extinction	Act 2: Chapter 2	Düşmanı Mechaton ile ezerek öldürün	Mechaton'u düşmanın üzerine götürerek ezin.
Fish Food	Act 3: Chapter 1	Düşmanı suya tekmeleyin ve balıklara yem yapın	Marinada Creep'lerin üzerine doğru kayarak suya düşmelerini sağlayın.
Floater	Act 3: Chapter 2	Düşmanı akış halindeki bir suya tekmeleyin	Barajdaki Creep saldırısının ardından köprüden geçerken düşmanları akan suya tekmeleyin.
Man Toast	Act 3: Chapter 2	Düşmanı reaktör kullanarak öldürün	Baraj reaktörü odasında bir Creep'i PMC ile sersemletin, sonra da kamçıyla reaktörlerden birinin üzerine gönderin.
Grinder	Act 3: Chapter 2	Düşmanı su değirmenine tekmeleyerek öldürün	Barajdan kaçarken düşmanları dev su değirmenlerine doğru tekmeleyin.
Halloween	Act 4: Chapter 1	Düşmanın kafasına Nom yerleştirin, sonra da elektrikli bir nesneye tekmeleyin	Düşmanın kafasına Nom yerleştirin, sonra da tekmeleyerek elektrikli bir nesneye yapıştırın.
Weed Killer	Act 4: Chapter 2	Hyper-Mutated Flytrap yaratığını öldürün	Park bölümünün sonundaki yaratığı öldürüp Ishi'yi kurtarın.
Ding Dong	Act 4: Chapter 3	Düşmanı çökmüş bir binanın tavanındaki kapıları açarak öldürün	Bölümün başlarında, tavandaki kapıları kamçıyla açın ve düşmanların ölmesini sağlayın.
Tenderizer	Act 4: Chapter 3	Düşmanı asansör kullanarak öldürün	Chaingun taret operatörünü öldürdükten sonra asansöre koşun ve düğmeye basın.
Steady Hand	Act 5: Chapter 2	Burnout'ı yalnızca zayıf noktasından vurarak öldürün	Bir Burnout'ı turuncu tümöründen Screamer ile vurarak tek bir atışla öldürün.
Minced Meat	Act 5: Chapter 2	İlk Muta-Bornout yaratığını öldürün	Muta-burnout'ı sersemletin ve tekmeleyerek helikopter pervanesine sokun.
Dino-Sore	Act 5: Chapter 3	Hekaton'un boğazındaki yarayı vurarak öldürün	Banshee'nin chaingun'ını kullanarak Hekaton'un boynunun arkasındaki kırmızı noktaya nişan alın.
Outburst	Act 6: Chapter 1	Düşmanı fırtınaya doğru iterek öldürün	Fırtına sırasında düşmanı gama radyasyonuna doğru tekmeleyin.
Forced	Act 6: Chapter 3	Düşmanı elektromanyetik atım bariyerine fırlatarak öldürün	Ulysses'in jeneratör odasında Burnout'ı tekmeleyerek aktif EPF bariyerlerine yapıştırın
Grilled Meat	Act 6: Chapter 3	İkinci Muta-Burnout yaratığını öldürün	Ulysses'teki bomba odasına doğru giderken muta-burnout'ı sersemletin, sonra da tünel sonundaki elektrikli tellere tekmeleyin.
Ejeculated	Act 7: Chapter 2	Kargo bölmesindeki Heavy Echo'ları tahliye ederek öldürün	Gemideyken düğmeye basarak düşmanların aşağı uçmalarını sağlayın.



HERKES NANO GİYİNCE

-KAAN ALKIN

Crysis 2'nin online becerileri dillere destan. Oyunun çıkışıyla birlikte yaşanan sorunların ortadan kalkmasıyla birlikte öyle bir hastalık haline geldi ki *Battlefield Bad Company 2* oynamaya dahi ara verdim şahsen. Nano giysiyi denkleme gayet güzel dahil eden Crysis 2, farklı oyunlardan esintiler taşırken, bildiklerimizin bir kısmını da yeniden öğrenmek zorunda bırakıyor bizi. Taktik ve stratejilere derinlemesine dalmadan önce, bu ay sizlere hızlıca seviye aldırmaya bakalım. Silahların ve eklentilerin büyük kısmına erişim kazandıktan sonra taktik strateji konuşmaya başlarız.

ONLINE MODLAR

Toplam 6 online mod bulunuyor. Bunlardan Takım Hızlı Harekatı (Team Instant Action) ve Anında Harekat (Instant Action) bildiğimiz deathmatch modları. Kaza Alanı (Crash Site) takım bazlı, ele geçir ve koru tarzı. Röleyi ele geçir (Capture the Relay) capture the flag mantığıyla oynanıyor. Çıkarma (Extraction) uzaylı teknolojisine sahip nesneleri ele geçirip kurtarma noktasına taşımaya çalıştığınız, başarılı olduğunuzda nano giysi özelliklerini geliştiren bir mod. Son olarak Saldır (Assault) nano giysili askerler ile otomatik silahlı CELL üyelerini karşı karşıya getiriyor. Türkçe isimler için kusura bakmasın kimse. Oyunda olduğu şekilde kullanıyorum kafa karışıklığı olmasın diye. Artık hangi akıllı çevirdiyse. Neyse.

Hızlıca seviye yapmaya çalışmamızın en büyük nedeni diğer oyunlardan aşina olduğunuz eklenti sistemine çarçabuk hakim olmak. Belli seviye aralıklarında kendi silah ve ekipman kitlerimizi oluşturabileceğimiz slotlar açılıyor, ki hepsine ihtiyacımız olacak. Eklentiler ölümle yaşam arasındaki yerimizi çok keskin bir çizgiyle belirleyebiliyor. Hazır kitlerden oyun alışkanlıklarınıza uygun olanı seçin şimdilik. Benim tavsiyem pompalı tüfek ve keskin nişancı tüfeği fantezilerine haritaların tamamını öğrenene kadar pek girmemeniz. Crysis 2'nin cidden hızlı bir oyun yapısı var. Düşünmeye pek fazla vaktiniz olmayacak, Scar kullanan saldırı setiyle dalın ortama.

HANGİ OYUN TİPİ?

Takım bazlı deathmatchler'e sıcak bakıyorsanız gidebileceğiniz yollardan biri Takım Hızlı Harekatı. Düzgün bir takıma düşerseniz, başlarda her haritada ya da her iki haritada bir seviye alabilirsiniz. Ancak hızlı puan kazanmak sadece adam vurmakla olmuyor. Sıfır kilometre karakteriniz en çok tecrübeyi küçük görevlerde yapıyor. El bombasıyla ilk frag'iniz, görünmezken aldığınız ilk frag gibi tek seferlik tecrübe puanı yardımlarının yanında, Scar'la 100 kişi öldür, Scar'la 50 kez kafadan vur (mümkünse 50 ayrı kafa tabii), şu eklenti üstündeyken şunu yap bunu yap tarzı görevler ciddi şekilde puan kazandırıyor. Bu yüzden sık sık erişiminiz olan görevleri gözden geçirin ve yanınıza alacağınız eklentileri ilk etapta buna göre belirleyin.

Anında Harekat, oynandığı haritaya göre fazla yavaş ya da çok hızlı olabiliyor. Her iki durumda da eğer ki olur da şansınız yaver giderse başarılı olacağınız bu modda seviye yapmak tamamen şansa kalmış.

Capture the Flag bazlı modların tecrübe puanı getirisi fazla. Ama sırtınızı takıma dayamanız gerekiyor. Nasıl bir takıma denk geleceğinizse meçhul.

Assault yani Saldır modu, raunt bazlı. Bir raunt otomatik silahlara sahip CELL askerlerini, bir raunt nano suit giyen ama sadece standart bir tabancaya sahip askerleri kontrol ediyorsunuz. Tek başınıza parlamanız mümkün, ama oyun modeli olarak çok ağırkanlı.

Benim favorim ve tavsiyem, Kaza Alanı (Crash Site) oynamanız. Takım bazlı modun amacı, Ceph'in bıraktığı podları ele geçirip korumak. Yerdeki podlar iki takımın da ilgisini çektiğinden vuracak düşman aramak durumunda kalmıyorsunuz. Podun yakınında durduğunuz süre boyunca ekstra puan kazanıyorsunuz, kimseyi vuramasanız dahi skor yapabiliyorsunuz. Az ya da çok oyuncu olması oyunu etkilemiyor, her durumda keyifle oynanabiliyor. Ayrıca kendi temponuzu kendiniz belirleyebiliyorsunuz. İster seri şekilde aksiyona dalın, ister aksiyonun dışında kalıp tek tek avlanın.

EKLENTİLER

Nano giysi eklentilerinin tamamını Ekstralar menüsü altındaki Nano Giysi 2.0 Galerisi altında görebilirsiniz. Burada ne nedir, ne işe yarar tek tek bakın. Zaten bir şey seçtiniz mi yanda küçük bir videoda ne işe yaradığını görebiliyorsunuz. Online oyunda kitinizi hazırlarken kısa ve öz olan açıklamalar yeterli olamayabiliyor. Çeviriler de yanıltabilir. Hazır kitlerle ilk slotunuzu açana kadar oynadıktan sonra benim tavsiyem SCAR kullanmaya bir süre daha devam etmeniz. El bombanızı flash ile değiştirmeyin. El bombası iyidir. Gelişmiş zırh, ayak seslerinizi kesen Covert Ops ve isabet oranınızı artıran Aim Enhance ilk tercihleriniz olsun eklentilerde. Silah güncellemelerinde de dürbünü alın direkt erişebiliyorsanız. Zırh, gizlilik modları gibi, güç modunuz ve eklentileriniz de seviye atlıyor oyunda. Bu yüzden bir şeyleri sonuna kadar geliştirene kadar değiştirmemeye bakın. Aim Chance örneğin, sağ tuşa basarak nişan aldığınız zaman elinizdeki silah ne olursa olsun daha yüksek isabet oranı veriyor. Gelişmiş zırh da gittikçe daha fazla koruma sağlıyor. 25+ seviye oyuncuları öldüremediğiniz zaman ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Bir oyuncu tarafından öldürüldüğünüzde ölümün tekrarı görüntüleniyor. Tekrar sırasında ekranın sol tarafında sizi vuran oyuncunun kiti görünüyor. Buradan hangi eklentileri kullandığını görebilir, farklı kombinasyonlar hakkında fikir sahibi olabilirsiniz. Anam harita bitti, siz yukarıdaki eklentileri dizin, biraz seviye alın, ben geliyorum az sonra.







SONY
make.believe

VAIO | intel inside CORE i7

Olağanüstü 3D
Göz alıcı akıllı performansta son nokta

Yeni VAIO F Serisi ve 2. Nesil Intel® Core™ i7 işlemci, nefesinizi kesecek gerçeklikte görüntüleriyle üç boyutlu eğlenceyi hayatınıza getiriyor.

Daha geniş izleme açıları, daha düzgün, titreşimsiz, keskin ve parlak görüntüleriyle yeni F Serisi, size tam aradığınız 3D kalitesini sunan dizüstü bilgisayar modeli. F Serisi dizüstü bilgisayarınızı kolayca taşır, tek tuşa basarak iki boyutlu filmleri üç boyutlu simülasyona dönüştürmenin keyfini, gittiğiniz her yerde yaşarsınız.



Her açıdan eğlence

Arkadaşlarınızı toplayın, spor karşılaşmalarını ve filmleri üç boyutlu izleyin. Birlikte stadyuma ya da sinemaya gitmekten fazlasını yaşayın! Geniş 16" VAIO Display Premium 3D LCD ekran, sıradan ekranlara oranla çok daha yetkin. Daha az yansıma yapıyor, daha akıcı görüntüler ve eksiksiz renk spektrumu sunuyor. Geniş görüş açıları da, kenardan izleyenlerin bile muhteşem 3D gerçekliğini tam olarak algılamasını sağlıyor.

Sınırsız oyun

Oyunlar, 3D'de çok daha canlı. İster düşman hatları gerisinde çarpışın, ister yarış pistlerinde baş döndürücü turlar atın… Heyecandan, nefes almayı bile unutacaksınız. VAIO F Serisi dizüstü bilgisayarlarda 2. Nesil Intel® Core™ i7 işlemci, Intel® Turbo Boost 2.0 Teknolojisi ve en gelişmiş 1 GB NVIDIA® grafik özelliği bir arada. Harikulade ayrıntılı, akıcı oyunlar için mükemmel bir kombinasyon!

3D Blu-ray keyfi

3D Blu-ray Disc™ yazıcı donanımı sayesinde, sevdiğiniz yüksek çözünürlüklü 3D filmleri dilediğiniz yerde seyredebilirsiniz. Picture Motion Browser yazılımıyla fotoğraftan videoya kendi HD 3D Blu-ray görsellerinizi üretebilir ve bunları düzenleyebilirsiniz.

VAIO 3D dizüstü bilgisayarınızı 3D Blu-ray oynatıcı olarak mı kullanmak istiyorsunuz? Büyük ekranda film ve oyunlarınızın keyfini çıkarmak için HDMI ile bir BRAVIA 3D televizyona bağlamanız yeterli. Gözlük değiştirmeniz bile gerekmez; çünkü VAIO'nuzla birlikte gelen active shutter gözlükler BRAVIA 3D televizyonlarla da tam uyumlu.




EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
Detaylı inceleme
NINTENDO 3DS
SAMSUNG STAR II
APPLE iPAD 2
TEST ETTİK!
MOBİL DEVLER
MOBİL DÜNYANIN EN YENİ VE EN GÜÇLÜ CEP TELEFONLARI KARŞILAŞTIRMALI OLARAK BİR ARADA
En iyi 25 iPhone uygulaması
EN KULLANIŞLI iPHONE UYGULAMALARI VE EN EĞLENCELİ OYUNLAR YÜKLENEBİLİR OLARAK BU SAYIDA
İlk kablosuz monitör
Android kontrollü akıllı otomobil
Dünyanın en ince tableti
SAMSUNG GALAXY TAB 8.9
Oyun incelemeleri
FIGHT NIGHT CHAMPION
DRAGON AGE 2
BULLETSTORM
HOMEFRONT
#35

ORGANIZE SANAYI





TEK PARAGRAFTA USTA & ÇIRAK İLİŞKİSİ

Kendini anlatabilmek, anlatırken eğitebilmek güç bir iştir. Sıkça yanlış anlamalar yaşanır. Usta bildiği gibi anlatır, sonra bekler ne olacak diye. Çırak kendi gibi anlar, ustası ne dediyse yapıverir. Dosyaları sıkıştır e-posta atarken der usta, 10,8k'lık dokümanı sıkıştırır yollar çırak. Güzelim şu tezgâhın üstünü bir düzenleyiver der usta, mutfak tezgâhını bir su siliverir çırak. Yahu bu kadar karamsar olma der, hayat o kadar da kötü değil der usta, çırak bir anda mutluluk abidesi oluverir. Ama zamanla o da öğrenecektir, doğanın iyi, kötü ayırt etmediğini, anahtar kelimenin "denge" olduğunu.

-KAAN ALKIN



-MERT!
-USTAM RAPORLU O!
-NASIL YANİ!?!
-ÖYLE VALLA!
-SEN KİMSİN O ZAMAN NE BAĞIRIYORSUN?
-BEN SENİM USTAM YİNE KENDİ KENDİNE KONUŞUYORSUN!
-EH..

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAMSUNG



iPad 2

STEVE JOBS'IN VEDA ÖPÜCÜĞÜ



BUNDAN TAM BİR sene önce Steve Jobs elinde, "iPhone'un büyükçesi" gibi bir cihazla sahneye çıkana kadar hiçbir firma tabletlerin bu kadar ihtiyaç duyulan cihazlar olduğunu bilmiyordu. Hatta tüketiciler bile bilmiyordu tablet PC'lere bu denli ihtiyaç duyacaklarını. İşte bu yüzden iPad'den sonrasına post-PC dönemi demek pek de yanlış olmaz.

Peki kullanıcı deneyimleri ve yaşantıları üzerinde bu denli büyük bir etki yapan cihazın ikincisi nasıl olacaktı? Bir yıl boyunca sorduğumuz soru buydu. Yeni iPad tıpkı iPhone 4'te olduğu gibi ağzımızı açık mı bırakacaktı, yoksa iPhone serisinin ikinci ürünü gibi beş para etmez bir cihaz mı olacaktı? Cevap ikincisi oldu, çıkan dedikodulardan ve beklentilerden sonra biraz hayal kırıklığına uğradık desek yeridir.

Ama yine de haksızlık etmeyelim, iPad 2'nin teknik özellikleri gayet güzel ama halihazırda bir iPad'iniz varsa iPad 2'ye geçmek için büyük bir sebebiniz yok. İlk iPad Apple tarafından geliştirilen A4 işlemcisini kullanırken yeni iPad A5'i kullanıyor. İkisinin de çekirdek hızları 1GHz olsa bile A5 çift çekirdekli olduğundan, selefinin iki katı hızında ve cihazın grafik gücü de tam tamına dokuz kat daha fazla. İşte bu yüzden karşılaşacağımız oyunların grafiklerini tahmin bile edemiyoruz, hele hele iPad ve iPhone 4'te *InfinityBlade*'i gördüyseniz nasıl bir zıplama beklediğimizi anlayacaksınız.

Ayrıca bu donanım gücü sadece oyunlar için değil, birçok uygulama da daha hızlı çalışacak. Öyle basit uygulamaları kıstas olarak almayın, *iMovie* ve *GarageBand* gibi kallavi olanlardan bahsediyoruz. Bu gibi prodüksiyon aplikasyonları arkasına bu işlemci gücünü de aldığında, artık müzik veya kısa film yapmak için illa bir MacBookPro'ya veya güçlü bir PC'ye ihtiyacımız olmayacak. Yeni eklenen 720p kamera sayesinde sadece iPad ile çekilip iPad ile montajlanan filmler görmemiz an meselesi. Hatta iPad'i elime geçirdiğimde kastını Oyungezer ekibinin oluşturduğu filmi çekeceğiz, senaryosu iPad'i bekliyor.

Fakat benim en büyük hayal kırıklığım, iPhone 4 ile tanıştığımız *Retina Display*'in iPad 2'de yer almaması oldu. Apple halen bunu iPad 3 için elinde koz olarak tutuyor görünüşe göre, cihazın ekran çözünürlüğü hâlâ 1024'e 768. Fakat yine iPad 2 ile beraber açıklanan HDMI adaptörü sayesinde 1080p video çıkışlı görüntüyü TV'nizde oynatabiliyorsunuz (tüm iPad görüntüsünü de TV'ye verebilirsiniz). Ama yine de tasarımı bu kadar ciddi değişime uğrayan, iPhone 4'ten bile ince olan aletin daha güzel bir ekrana sahip olmasını istemek en büyük hakkımız.

Teknik gücü katbekat artan iPad 2'nin pil ömrüyse azalmadı, halen 10 saat gidiyor. Rakiplerine bu konuda fark atan iPad, RAM konusunda 512MB ile yarışın birincisi değil ama performansı iOS 4.3 sayesinde çılgın atıyor. Eğer bir iPad sahibiyseniz iPad 2'ye geçmenize gerek yok, iPad 3 için bir sene daha bekleyebilirsiniz. Fakat eğer bir tablet sahibi değilseniz ve almak istiyorsanız vereceğiniz en doğru karar iPad 2 olacak. **-Berkant**

SMART CASE

Apple iPad 2 ile beraber, Smart Case adında yeni bir teknolojisini de tüketiciye sundu. iPad'inizin üzerine mıknatıslar sayesinde oturan ve kendini ayarlayan bu kılıf, hem içindeki dokusuyla ekranı temizliyor hem de ekranın üzerindeyken cihazı otomatikman uyku moduna alıyor. Böylelikle açık unutup pil ömrünü kısaltmıyorsunuz. Öte yandan katlanabilir olduğu için iPad'iniz için esnek bir (hem dikey hem yatay) kaide olarak da kullanabiliyorsunuz. Yine de cihazın arkasını korumuyor olması, arka paneli çizilmelere karşı açık bırakıyor, o yüzden Smart Case alırsanız bir de arkayı koruyacak film şart.

Google, Green Parrot Pictures'ı Satın Aldı

YOUTUBE VİDEOLARI ARTIK DAHA KALİTELİ OLACAK

Google, video içerikler üzerinde çalışmalar yaparak görüntü kalitesini artıran Green Parrot Pictures'ı satın aldı. YouTube arşivinde bulunan videolar üzerinde çalışmalar yapacak olan Green Parrot Pictures, videoları izleme keyfini baltalayan elemetleri (titremeler, noise, görüntüde bozukluklar gibi) temizleyecek. YouTube arşivinde düşük kaliteli videoların bolluğu düşünülünce sevindirici bir haber bu elbette.





Microsoft Zune'a Son mu Veriyor?
TAM SON VERMEK DENEMEZ DE...

Microsoft'un taşınabilir müzik oynatıcısı Zune'a son vereceği haberleri üzerine Microsoft'tan resmi bir açıklama gelmeyince Microsoft'a "Nedir ne değildir?" temalı bir e-posta atılmış. Gelen e-postaya göre Microsoft, Zune'a destek vermeye devam edecek fakat firmanın uzun süreli planı Zune ismini Xbox ve Windows Phone gibi diğer Microsoft platformlarında kullanmak. Buradan çıkarabileceğimiz sonuçsa şu olabilir: Piyasadaki Zune modellerinin (özellikle Zune HD) satışlarına devam edilecek. Eğer satışlar Microsoft'un istediği gibi gitmezse cihaz olarak Zune'a veda edeceğiz ve marka, yazılım olarak karşımıza çıkacak (Zune ölmedi, Xbox'ımda yaşıyor!).



Burglar Blaster

ALARMLAR YETMEDİĞİNDE

Vuvuzelalardan oluşan hırsız alarmından sonra böylesi yaratıcı bir başka hırsızlık önlemi görmemiştik sevgili oyungezerler. Burglar Blaster aktifken, en ufak bir harekette 40'tan geriye saymaya başlıyor. Eğer saniye 0'a ulaşmadan anahtarını yuvaya yerleştiremezseniz de ortamı biber gazıyla dolduruyor. Pille çalışan ve kurulduktan sonra sahibine 90 saniye veren Burglar Blaster güzel bir düşünce olsa da, eksikleri yok değil elbette. Hırsız gaz maskesiyle gelirse ne olacak mesela (Araştırma yapıyorlardır herhalde gelmeden)? Ya da çalınacak şeye bağlı olarak 40 saniye oldukça uzun bir süre olabilir. Yine de aklınıza yattıysa $600 kendisi.

Asus O!Play Mini HD Media Player

ODAMIN YENİ YILDIZI -MERT YİĞİT DOĞRU



Harici diskimde bir dolu film var ama bilgisayarım televizyonun 24 saat açık olduğu salonda olduğu için abimle oturup şöyle ağız tadıyla bir film izleyemiyoruz. Bu arada televizyonum da içeride armut topluyor. Bu durumda yapmam gereken şeyin hiç vakit kaybetmeden gidip bir medya oynatıcı almak olduğunu en güzel şekilde Asus O!Play Mini gösterdi sağolsun. Salondaki televizyonun yarattığı parazitten kurtuldum sonunda.

OH BE!

Asus O!Play Mini, ufak boyutlarda (aşağı yukarı bir modem boyutlarında) bir HD medya oynatıcı. Parlak üst yüzeyindeki desenlerin yanı sıra gri "O!Play" ve altındaki kabartmalı "Asus" logolarıyla oldukça sade ve şık bir tasarıma sahip olan ürünün üzerinde herhangi bir tuş da bulunmuyor. Televizyonumun yanında kumandasıyla beraber dikkat bile çekmeden duruyor öylece. Ön yüzünde sırayla güç ışığı, bir adet USB 2.0 bağlantı noktası, bir adet de SD kart yuvası ve kumanda alıcısı yer alıyor. Bağlantı noktaları kimi kullanıcılar için yetersiz gelebilir yalnız, almadan önce ihtiyaçlarınızı belirlemenizde fayda var. Arka kısmında da güç bağlantısı, kompozit, HDMI1.3bağlantı noktaları ve optik ses çıkışı mevcut (Asus kutuya HDMI ve kompozit bağlantı kablolarını atmış). Burada yapacağım tek eleştiri, ön kısımda bulunan kart girişiyle USB bağlantı noktasının tasarım bütünlüğünü bozması. Burada bir kapak kullanılsa tasarım açısından daha yerinde olurmuş sanki.

MP3'ten FLAC'e, MPEG1'den H.264'e, JPEG'den TIFF'e oldukça geniş görüntü ve ses formatlarını destekleyen Asus O!Play Mini'yle, harici diskimde bulunan tüm videolarımı oynatabiliyor, tüm resimlerimi görüntüleyebiliyorum. 7.1 kanal ses desteği sunan ürün, Dolby TrueHD teknolojisiyle de %100 kayıpsız ses keyfi yaşatıyor. Altyazıları da sorunsuz olarak gösteren O!Play Mini'nin temiz ve hoş görünümlü arayüzü, kullanım kolaylığı da sunuyor (hafiften PlayStation 3 arayüzünü andırdığı için tanıdık da aynı zamanda). Türkçe dil desteği olması da bir diğer artısı.

AYRILIK VAKTİ

İşte en kötü zaman geldi çattı yine: Ayrılık vakti. Eve bir medya oynatıcı almak farz oldu artık. Asus O!Play Mini de şık tasarımıyla, özellikleriyle iyi bir seçenek olarak karşımda duruyor -du, gitti. Ühü. Sizin de mi ihtiyacınız var? Koyun sepete efendim, ben çoktan seçeneklerim arasına ekledim.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Tasarım, kullanım kolaylığı
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 72$ + KDV

Hyper Touch Guitar

KITARA'DAN SONRA YENİ FAVORİM

Daha önce karşılaştığımız bir diğer telsiz gitar Kitara haberimde yazmıştım, gitar çalmıyorum. Fakat bu, Kitara'ya hayran kaldığım gerçeğini değiştirmiyor. Hyper Touch Guitar için de aynısı geçerli işte. Böyle bir şeye hayran kalmamak elde mi zaten? Muhteşem tasarımı, karbon fiber gövdesi, üzerinde kaç tel ya da fret bulunacağına karar verebildiğimiz çoklu dokunmatik ekranı... Max Battaglia'nın tasarladığı gitarın tek eksisi piyasaya çıkıp çıkmayacağının belli olmaması. İnsanın içinde olmasa bile gitar çaldırır bu alet zorla yahu.





NVIDIA 3DVision Gözlüklerini Yeniledi

DAHA AZ MALİYET, DAHA ÇOK PİL ÖMRÜ

NVIDIA'nın stereoskopik 3B dünyaya açılan kapısı 3DVision gözlükleri yenilendi. Fiyatında $50 gibi bir indirime gidilen yeni versiyon gözlükler 40 saat yerine 60 saatlik pil ömrüne sahip olacak. Kullanımda ve 3B deneyimde bir farklılık olmazken, eski nesil alıcılarla yeni nesil gözlükler kullanılabilecek (ya da yeni nesil alıcılarla eski nesil gözlükler).



Sansür AİHM'e Taşındı

UMUT IŞIĞI

Dört bir yanımız sansür artık. Her geçen gün yeni siteler de bu furyaya katıldığı için alıştık ve kendimizi bu konuda iyice aciz hissetmeye başladık artık. Fakat iki kullanıcının dosyayı AİHM'ye taşıdığını duyunca içimizde bir umut ışığı yeşerdi. Ahmet Yıldırım adlı bir Google Sites kullanıcısıyla Yaman Akdeniz isimli bir last.fm kullanıcısı, bu konu hakkında denedikleri her yoldan elleri boş dönünce dosyayı Avrupa İnsan Hakları Mahkemesi'ne taşımayı uygun görmüşler. Sonuç olarak yapılan sansürlerin haksız olduğu ortaya çıkarsa, engellenen tüm siteler için bir umut ışığı doğacak. Ne diyelim, çıkacak sonucu merakla bekliyoruz.



AFP/GETTY IMAGES

Japonya Depremi Teknoloji Devlerini Vurdu

BİRÇOK FİRMANIN FABRİKALARINDA HASAR VAR

Japonya'daki 8.9 şiddetindeki deprem ve üzerine gelen tsunami felaketi Japon devlerini de vurdu. Sony, Panasonic, Canon, Toshiba ve Fujitsu gibi devlerin bu bölgedeki fabrikaları felaketten dolayı hasar gördü. Firmalar fabrikalarında üretimi durdururken, Toshiba'nın NAND flash yongalarının üçte birini ürettiği fabrikasının kapanması, NAND flash belleklerin fiyatında artışlara neden oldu. Bunun yanısıra internetin ve telefon hatlarının da sorunlu olduğu Japonya'da Toyota, Nissan ve Honda da kimi fabrikalarında üretimi durdurmuş durumda. Binlerce insanın hayatını kaybettiği ve onbinlercesinin evsiz ve işsiz kaldığı deprem ve tsunami, sadece ada'nın insanlarını değil tüm dünyayı uzun sure etkiliyor. Flash belleksiz yaşarız sorun değil. Ülke kısa sürede toparlanabilir umarım.

ASUS P8P67 Deluxe



VİTESİ B3'E GEÇİR, DEVAM EDELİM -MERT YİĞİT DOĞRU

Yeni çipsetler firmaları ve kullanıcıları kısa süreli bir felakete sürükledikten sonra, ortalık yavaş yavaş duruldu. Son iki aydır revize edilmiş ve sorunsuz ürünler raflardaki yerlerini almaya başladı. Asus P8P67 Deluxe de yüzünü gözünü, üstünü başını düzeltip karşımıza çıkan ürünlerden bir tanesi.

YETMEZ!

Asus P8P67 Deluxe, işlemcinin üç yanında bulunan ve deniz dalgalarını andıran metalik mavi soğutucularıyla göz kamaştırıyor. İkinci nesil Core ailesini destekleyen LGA 1155 soketin sağındaysa 4 adet bellek yuvası mevcut. Kart 2200MHz hıza ve 32GB hafızaya kadar bellek modüllerini destekliyor. Anakart üstünde 2 adet PCI slotu, 2 adet PCI Express x1 slotu ve 3 adet de PCI Express x16 slotu bulunuyor. P8P67 Deluxe AMD CrossFireX ve NVIDIA SLI teknolojilerini destekliyor. Ürünün üzerinde 4 adet SATA II, 2 adet SATA 6Gb/s olmak üzere toplamda 6 adet SATA bağlantı noktası var. Tüm bunların yanı sıra güç ve reset tuşlarını, az sonra bahsedeceğim EPU ve TPU özelliklerinin anahtarlarını ve sistem hakkında bilgiye sahip olabileceğimiz LED ekranı da unutmayalım.

Anakartın arka paneli de bir hayli kalabalık. Klavyemi ve faremi aynı anda bağlayabileceğim PS/2 bağlantı noktası, S/PDIF çıkışları, dahili bluetooth modülü, biri bilgisayar kapalıyken de güç sağlayan 2 adet eSATA bağlantı noktası, bir adet firewire, iki adet ethernet bağlantısı (Dual Gigabit LAN desteği mevcut), 2 adet USB 3.0 (kutudan çıkan aparatla kasamıza iki adet daha USB 3.0 girişi kazandırabiliyoruz), 8 adet USB 2.0 bağlantı noktası (kartın toplamda 12 adet USB 2.0 desteği var), DTS Surround Sensation UltraPC destekli 8 kanal Realtek ALC899'un hayat verdiği ses giriş çıkışları ve Clear CMOS tuşu mevcut. Kısacası ihtiyacımızı fazlasıyla karşılayabilecek bir kart var karşımızda.

Asus, ürünlerine (özellikle anakartlarına) bolca teknoloji serpiştirmeyi çok seviyor. P8P67 Deluxe da tam öyle bir kart. Sistemin performansını otomatik olarak yükselten TPU ve sistemi gerçek zamanlı izleyerek güç tasarrufu yapan EPU'yu barındıran Dual Intelligent Processors 2, daha önce bahsettiğimiz işlemci güç beslemesinin daha stabil ve etkili olmasını sağlayan Asus DIGI+ VRM, anakart bileşenlerine zarar verebilecek aşırı gerilimi izole eden Anti-Surge, kullanıcı dostu arayüze sahip Asus EFI BIOS, MemOK; iPhone, iPod ve iPad'imizi daha hızlı şarj etmemizi sağlayan Ai Charger gibi özellikler barındırıyor. Bunun yanı sıra Asus BT GO! ile Bluetooth üzerinden dosya paylaşımlarımızı, senkronizasyon işlemlerimizi kolaylıkla halledebiliyor, Asus BT Turbo Remote'la da bilgisayarımızı akıllı telefonlarımızla uzaktan kontrol edebiliyoruz.

YETMESİN!

Görülen o ki Asus P8P67 Deluxe ile beraber Asus nihai amacına (bizi ele geçirmek!) bir adım daha yaklaşıyor. Tasarımı, özellikleri, üretim kalitesi… Söylenecek fazla söz yok, her şeyiyle çok sevdik bu anakartı.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 3 ★★★

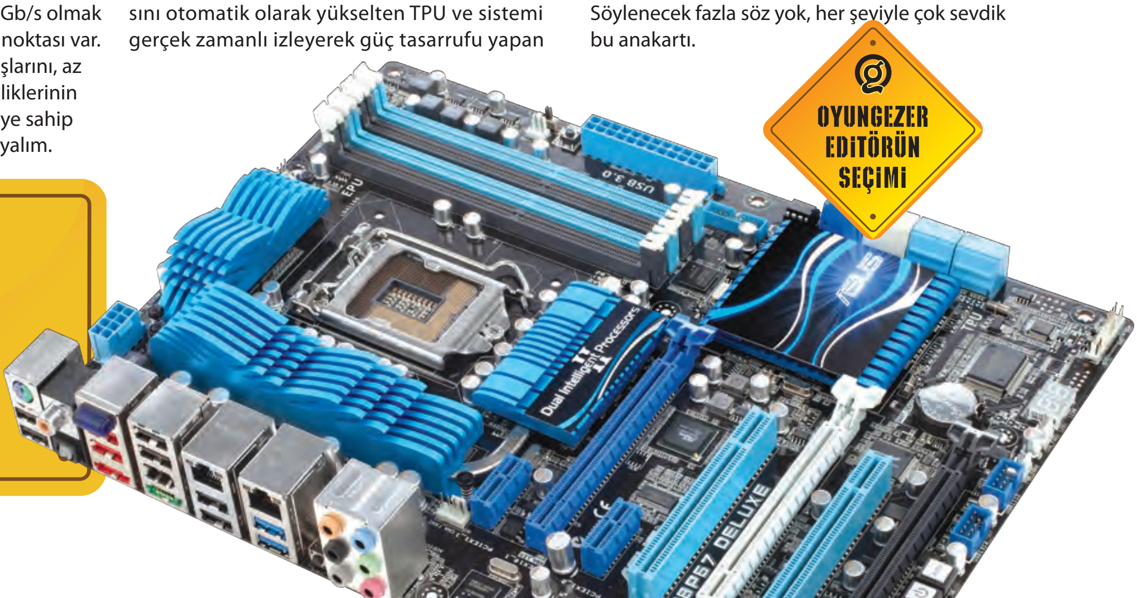
Artılar: Ekstrası bol, tasarımı güzel

Eksiler: Yok

Üretim: Asus www.asus.com.tr

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyat: 297$ + KDV



Edimax BR-6258n 150Mbps Wireless Broadband Nano Router

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



İSMİ CİSMİNDEN DAHA HEYBETLİ -MERT YİĞİT DOĞRU

AĞLARI KABLOLU KURUP sonradan kablosuza geçmeye üşenenler vardır aranızda kesin. Git yeni modem al, kablosuz adaptör al, onu al bunu al. Neyse ki işleri kolaylaştıran bir iki marka var elimizde. Kablolular itinayla kablosuz yapılır. Değil mi Edimax Usta?

Bir Lamborghini'nin sırtına benzeyen parlak kırmızı tasarım ve birbirinden faydalı teknik özellikler. Ama kibrit kutusu kadar bir kutudan router olur mu be? Evet, aşağı yukarı bir kibrit kutusu büyüklüğündeki BR-6258n'in üst kısmında Edimax logosu ve LAN, WAN, WLAN ve güç bildirim ışıkları yer alıyor. Cihazın ön kısmında bir mini USB bağlantısı, sol yan kısmında tek dokunuşla uğraştırmadan güvenlik sağlayan WPS tuşu, arkasında da WAN ve LAN bağlantıları bulunuyor. Bu kadar. Peki bu minyatür kutu ne işimize yarayacak? Edimax BR-6258n'le kablolu interneti kolayca kablosuz olarak paylaşabiliyoruz. Yetmiyor, ürünü aynı zamanda kablosuz adaptör olarak da kullanabiliyoruz. 802.11b/g/n kablosuz standartlara destek veren (150Mbps'ye kadar bağlantı hızı) BR-6258n'e hayat vermek için kutudan çıkan USB kablosunu ya da kendinden büyük adaptörünü kullanabilirsiniz. Edimax'ın çevreci bir hassasiyetle ürettiği BR-6258n, firmanın belirttiğine göre rakiplerine oranla %75'e kadar da güç tasarrufu sağlıyor. Büyümüş de küçülmüş dediğimiz ve MAC/IP filtresi, WEP, WPA ve WPA2'yle güvenliği elden bırakmayan ürünün DDNS (Dynamic DNS), QoS (Quality of Service), DMZ (Demilitarized Zone) ve sanal sunucu desteği de bulunuyor.

UFACIK DA BİR ŞEY AMA...

Tasarımıyla, özellikleriyle ve boyutuyla Edimax'tan başarılı bir kablosuz router BR-6258n. Gerekli durumlarda cebinizden çıkarıp hemen kullanmaya başlayabileceğiniz bir kablosuz router arıyorsanız gönül rahatlığıyla tercih edebilirsiniz.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Boyutu, özellikleri
Eksiler: Yok
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 70 TL (KDV Dahil)



evoMouse

GÖZLERİYLE BİZİ İZLEYEN SANAL FARE

Küp ya da evcil hayvan şeklinde modelleri bulunan evoMouse, göz şeklindeki alıcılarla elimizin hareketlerini algılayarak masamızın yüzeyini bir touchpad'e çeviriveriyor. Çifte tıklama ve sayfa kaydırma gibi hareketleri bile algılayabilen evoMouse sadece Windows yüklü bigisayarlara değil, Windows Mobile, Blackberry OS ve Symbian OS yüklü akıllı telefonlarda da çalışacak. Şarj için USB'yle bilgisayara bağlanan farenin pil ömrü 1 saat. evoMouse'u, yanında sanal klavye kombinasyonuyla beraber ayın "En hava atılası" ürünü seçiyoruz.



The Breville Radio Toaster

MULTITASKING EKMEK KIZARTMA MAKİNESİ

Mutfağınızda ekmeğinizi kızartırken aynı anda müziğin tadına varmak istiyorsanız yapmanız gereken şey The Breville Radio Toaster'ın radyosunu açmak. Radyo kanallarını dolaştınız ama zevkinize uygun bir şey bulamadınız mı? O zaman dahili USB girişinden müzik çalarınızı bağlayıp kendi müzeiğinizi dinleyin! $80 gibi bir fiyat etiketine sahip olan The Breville Radio Toaster ne kadar işlevsel bilinmez ama eğlenceli bir ürün olduğu kesin.



Nokia MeeGo Tablet mi Hazırlıyor?

ALINAN PATENT ÜZERİNE DEDİKODULAR

Nokia'ın bir MeeGo tableti hakkında dedikodular 28 Mayıs 2010'da aldığı bir patentin ortaya çıkmasıyla iyice alevlendi. Tasarım itibariyle büyük bir N8'i andıran tabletin ekran boyutunun tahminen 9-10" civarında olması bekleniyor. Tablet hakkında başka bilgi olmadığından şimdilik sessizliğimizi koruyor ve bekliyoruz.

iOmega ScreenPlay Director HD Media Player 1TB

OYNATALIM BAKALIM -KAAN ALKIN



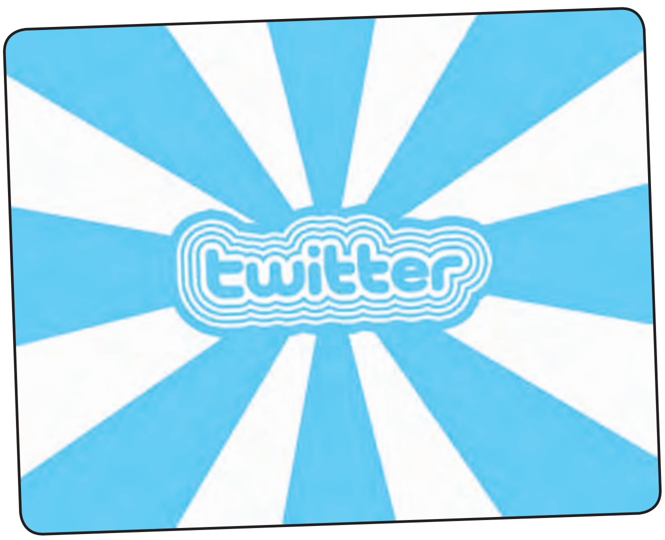
GEÇTİĞİMİZ AY HTPC toparlayıp medya oynatıcıları saf dışı bırakmıştık ama "Ben salonda PC istemiyorum kardeşim" diyenleri bütünüyle unutmuş da değiliz. Öyleyse buyrun, iOmega'nın konuk ettiğimiz ilk ürününü selamlayın.

Bir medya oynatıcıdan beklentilerimiz belli. Hemen her dosya formatını desteklesin, USB disklerimi görebilsin, ağdan dosyalarıma ulaşsın, her türlü giriş çıkış bağlantı noktasına sahip olsun. Belki birkaç madde daha... Piyasaya çıkan her markanın ve modelin bu ihtiyaçları karşılamasını bekleriz. Ürünler arasındaki farkı yaratan da bu standart ihtiyaçları ne kadar iyi karşıladıkları ve üstüne ne ekleyebildikleridir. iOmega'nın medya oynatıcısı işte bu noktada bir öne geçip bir geride kalıyor, benim de bir hayli kafamı karıştırıyor. Ürünün tasarımı oldukça sade. Hemen her salonda yer bulabilecek tasarımın tek handikapı ön panelde yer alan kontrol tuşlarının gri oluşu. Bunlar piyano siyahı ürünün üstünde pek hoş durmamış. Diğer yandan tasarım ekibi tüm bağlantı noktalarını arka panelde toplayarak, bazı diğer markaların düştüğü hatadan kaçınmış. Ön tarafta bir kablo kalabalığı yaratmak mümkün değil.

Hemen her tür giriş çıkış noktası var arka panelde. Kompozit, optik ses, ethernet, HDMI, USB bağlantı noktaları. Elbette bir de adaptör girişi. Diğer ürünlerde pek rastlayamayacağınız bir parça daha var arka panelde. Bir çıkış fanı. Ürün içerisinde 1TB bir sabit disk bulunuyor ve bu arkadaşın soğutulması gerekiyor. Bizi rahatsız edecek bir durum yok ortada neyse ki. Gayet sessizce, kendi kendine çözüyor alet ısı sorunlarını. Kendi başına çözemediği tek sorunuysa açılma süresi. Tık diye açılmak yerine önce tüm dosyaları bir güzel tarıyor anladığım kadarıyla. Windows'umdan yavaş açılıyor olması ciddi bir eksi ama bir yama ile giderilmeyecek kadar da dramatik değil. Menüler Türkçe ve anlaşılır ama kumanda pek kullanışlı olmadığından sanırım, navigasyon konusunda bir türlü aradığım konforu bulamadım. Resimler, videolar ve müzik dosyaları farklı sekmeler altında yer alıyor, ancak hangi sekmeye geçerseniz geçin dosyaların tamamı bir taranıyor nedense. Acil bir yazılım güncellemesi şart. Bu genel ağırlık dışında bir sorun yok.

Ethernet bağlantısını kullanarak ağa bağlanmak ve ağ üstünden dosyalara erişmek, belli internet servislerinden yararlanmak mümkün. Stream internet videolarını TV'nizde seyredebilmeniz için elinden geleni yapıyor. Daha önce incelediğimiz NAS'ların bir kısmında olduğu gibi ayrıca torrent dosyalarınıza da sahip çıkıyor. Salonunuza kablo çekmek istemiyorsanız, Wi-Fi aparatını ayrıca satın almanız gerekiyor. Koyuncu Elektronik güvencesiyle tekrar karşımıza çıkan medya oynatıcının fiyatı ise bir hayli iddialı. Gerçi biz yazıyı hazırlarken firmadan henüz tavsiye edilen son kullanıcı fiyatı gelmemişti ancak 119$ + KDV'den başlayan fiyatlarla ürünü piyasada bulabildik.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: -
Artılar: Dahili disk, online becerileri
Eksiler: İlk açılış süresi uzun
Üretim: iOmega www.iomega.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: Belli değil



Twitter Artık Daha Güvenli

TEK BİR MOUSE TIKLAMASIYLA

Twitter ayarlarına son zamanlarda girdiyseniz farklı bir seçenek dikkatinizi çekmiş olabilir: "Always use HTTPS." İşte bu kutucuğu işaretlediğinizde Twitter hesabınız her zaman SSL şifrelemesi kullanacak ve böylece dış tehditlere karşı daha güçlü bir hal alacak. Artık Twitter hesabınızın güvenliği konusunda gönlünüz daha rahat olabilir (ama buna güvenip işiniz bittiğinde hesabınızdan çıkmamak, başka bilgisayarlara şifrenizi kaydetmek gibi atraksiyonlara girişmeyin tabii).

Zotac GeForce GTX 560Ti AMP! Edition

AMBALAJIN YETER -MERT YİĞİT DOĞRU

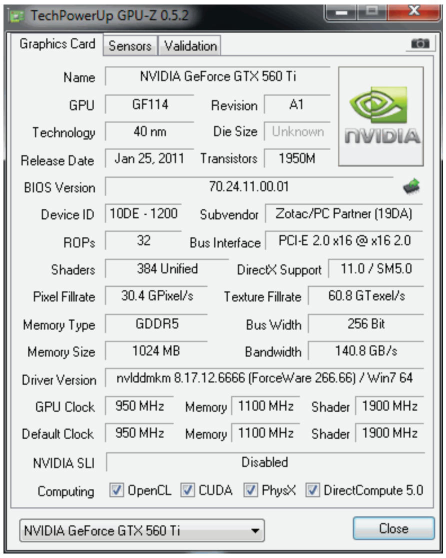
ESKİDEN EKRAN KARTLARININ yanında orijinal oyunlar falan gelirdi. Son zamanlarda iyice azaldı bu tür paketler. Nadiren belli oyunların deneme sürümleri için kodlar çıkar oldu. Zotac GeForce GTX 560 Ti AMP! Edition performansından önce yanında gelen ücretsiz oyun kuponuyla heyecanlandırdı sağ olsun.

Ürünün yanında *Assassin's Creed Brotherhood* dijital indirme kuponu gelmesi çok güzel elbette. Ama biz özellikleriyle oynaşalım oyundan önce. Ürün Zotac'ın siyah ve sarısını uyum içinde kullanıyor. Arka panelde çift DVI ve bir adet mini-HDMI 1.4a bağlantı noktaları bulunuyor. Mini-HDMI için gerekli dönüştürücü ürünün kutusundan çıkıyor. Güç ihtiyacını 2 adet 6 pinlik bağlantıdan gideriyor. Saat hızlarıyla bir hayli oynanmış olsa dahi gayet güzel soğutuyor kendini, sessiz ve stabil olarak çalışıyor. Bellek saat hızları 1100MHz, çekirdek saat hızı 950MHz, shader hızı 1900MHz olarak gelen ürün 1GB GDDR5 bellek ve 256-bit arayüzü kullanıyor. Genellikle overclocklu gelen ürünler belli bir süre sonra sorun çıkartmaya başlarken, Organize Sanayi ofisinde kaldığı sürece sistemimden çıkartmadığım GTX 560 Ti, gayet sağlıklı çalışmaya devam etti. Sistemden söktüğüm GTX 580'nin performans olarak yokluğunu zerre hissettirmedi. Kasanın içindeyse durum bir hayli farklıydı. Zira insani boyutlarda olan GTX 560 Ti'yi monte etmek için GTX580'i sökünce bir hayli boş yer kaldı kasada.

Yüksek performans, uygun fiyat, *Brotherhood* ve Zotac Boost Premium yazılım paketiyle gelen GTX 560 Ti, dört dörtlük bir paket olmuş. Yakın zamanda Nvidia çözümlerine bakacaksanız, son haftalarda karşımıza çıkan en yüksek fiyat performans oranına sahip bu ürünü es geçmeyin.

PERFORMANS TABLOSU

3DMark Vantage	Total	H16331
	GPU	14521
	CPU	55615
Heaven 2.0 DX11	FPS	50,36
	Skor	1264





İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Yüksek performans, stabil
Eksiler: Yok
Üretim: Zotac www.zotac.com
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: 289$ + KDV

Fermuardan Kulaklık Olur Mu?

NE DE GÜZEL OLURMUŞ HEM DE

Özellikle okuldan eve gelirken, cebimden çıkardığım birbirine girmiş haldeki kulaklığımı evimin kapısında anca çözüyorum (Biraz abartmış olabilirim tabii). Aynı dertten mi muzdarip bilinmez ama Hirotaka Matsui isimli bir tasarımcı bunu kökünden çözecek bir kulaklık tasarımına imza atmış. Kulaklık, kullanılmadığı zaman fermuarı çekilerek tek parça haline getirilebiliyor. Kullanılan mıknatıslar sayesinde kulaklıklar da birbirine yapşınca, tek parça halinde derli toplu bir halde duruyor ürün. Bu kulaklık ben okulu bitirmeden piyasaya çıkarsa gözüm açık gider yemin ediyorum (yok yahu, çıksın da fark etmez).



Twitter 5 Yaşında

NİCE SENELERE

Facebook'tan sonra sosyal paylaşımda başı çeken mikroblog sitesi Twitter, 5 yaşına girdi. 5 senede oldukça büyüyen site, şu anda 200 milyondan fazla kullanıcıya sahip. 2010 senesinde 25 milyon tweet atılmış ve 100 milyondan fazla yeni üye siteye katılmış. Haftada yaklaşık 1 milyar tweet'in atıldığı site Mısır ve Libya'da patlak veren ayaklanmalarda da büyük rol oynamıştı. Twitter'ın en çok takipçisi olan üyesini de söyleyip tüm bu istatistiklere son verelim: Lady Gaga.

Asus U63Jc

CÜZDANA SIĞAR BU! -KAAN ALKIN



ULTRA İNCE DEMEK ultra ince demektir. Ürün incedir, hem de çok incedir. O kadar incedir ki böyle durmadan zırvalarsınız anlatmaya çalışırken. İnce olduğu gibi hafiftir de. Arada kalırsınız: İnce, hafif ve minyon bir dizüstü mü bu, yoksa irice bir netbook mu? Asus U63Jc arada kalmanıza neden olabilir ama kasayı incelemeye başladığınızda asla yaşamayacağınız bir kararsızlık bu.

Gerçekten de kutusundan çıkartırken, netbook mu dizüstü mü diye arada bıraktı çevredekileri. 19mm kalınlığa sahip, 1.6kg ağırlığındaki U63Jc'ye gözümün biraz alışması gerekiyordu, aldım çantama attım ürünü. Toplantıdan toplantıya taşıdıkça, evden ofise götürüp getirdikçe dostluğumuz ilerledi gelişti. Hem güzellikleri hem de kusurları bir bir ortaya çıkmaya başladı. Kusurlar demek çok doğru değil aslında. Çünkü "keşke olsaydı" diyebileceğim sadece iki eksiği var. Birincisi optik bir sürücü ki aleti ağırlaştırmamak için koymamışlar muhtemelen. İkincisi de daha güçlü bir ekran kartı. Teknik özelliklerden bahsederken anlayacaksınız bu bölümü.

Asus U63Jc 13,3" LED bir ekrana sahip. 1366x768, 16:9 çözünürlük destekliyor. Küçük ekranlar beni pek çekmiyor ama önemli olan işimi görmesi. Klavye örtüsü oldukça konforlu, pek çok dizüstü sistemde ihtiyacım olan alışma sürecini Asus U63Jc ile yaşamak durumunda kalmıyorum. Klavyenin sağ üst köşesinde açma kapama, sol üst köşesinde mod tuşu yer alıyor. Eğlence, tasarruf, yüksek performans gibi ayarlar arasında geçiş yapabiliyoruz. Oldukça sade her şey. Sağ yan panelde ethernet, 2 adet USB ve kulaklık, mikrofon giriş çıkışları, kart okuyucu yer alıyor. Sol paneldeyse adaptör, VGA, HDMI ve bir adet USB bağlantı noktası mevcut. Tüm ihtiyaçlara cevap veren ama abartmayan bu tasarımı sevdim. Daha çok sevdiğim şey ise ürünün tüm engellere karşın (evet, incelik bir engel bu noktada) konfigürasyonu ve performansı oldukça iyi. U63'ler i3 ve i5 Intel işlemcileri kullanıyor. Benim incelediğim model üzerinde i3 380M 2.53GHz işlemci, 2GB DDR3 bellek, 500GB sabit disk, Nvidia GeForce 310M ekran kartı yer alıyordu. Ofis ve multimedya uygulamalarında performansı gayet iyi olan ürün, biraz daha iyi bir ekran kartı kullansaydı oyunlarımla da terletirdim kesinlikle. Kendisi gibi tasarımı da ince olan ürünün zarif dokunuşları, performanslı sistem bileşenleri, kaliteli LED ekranı ve diğer özellikleri, dört hücreli bir pille hayat buluyor. Kullanıma göre 8-10 saat arası dayanıyor olması gayet başarılı. Sürekli Full HD film döndürürseniz bu süre 6-8 saat aralığına geriliyor. Hiç fena değil. Pili eritmek için uğraşmaktan canım sıkıldı bir süre sonra.

Güzel bir ürün U63Jc. G73'ler gibi en vahşi hayallerimi süslemiyor elbette. Ama toplantıdan toplantıya koşan bir insanın her türlü ihtiyacını da karşılıyor. İri yarı dizüstü bilgisayarları taşımaktan çok fazla şikayetim olmasa da, tüy gibi bir çantayla ortalıkta dolanmak hoş bir değişiklik oldu. Şık, hafif, performanslı, fiyat etiketi de birazcık daha insaflı olsaydı şahane olacaktı.

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: İnce, hafif, yüksek performans
Eksiler: Fiyat daha uygun olabilirdi
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 1159$ + KDV

Internet Explorer 9 Piyasada



HEMEN İNDİRİN

Microsoft'un uzun süredir geliştirdiği Internet Explorer 9, beta sürecinin ardından 15 Mart'ta piyasaya çıktı. Çıktığı ilk 24 saatte 2.35 milyon indirmeye ulaşan web tarayıcı HTML5 desteği, geliştirilmiş güvenlik özellikleri, yeni JavaScript motoru "Chakra" ve donanımsal hızlandırma özelliğiyle oldukça iddialı gelen tarayıcının bir diğer özelliği de oldukça sade bir tasarıma sahip olması. Microsoft'un deyimiyle "Daha güzel bir internet deneyimi" sağlayan Internet Explorer 9'u hemen indirip deneyebilirsiniz. Bu arada Windows XP kullanıcısıysanız şansınıza küseceksiniz zira tarayıcının bu işletim sistemine desteği bulunmuyor.

Galaxy
GeForce GTX 550 Ti

FİYAT VE PERFORMANS -KAAN ALKIN



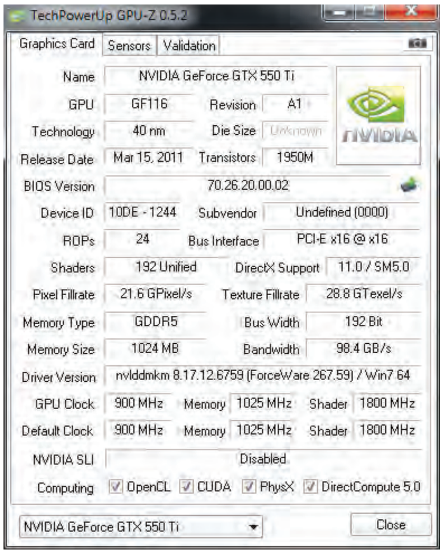
EKRAN KARTLARININ SONUNA "Ti" eklendi mi mutlu olan bir nesil bizimki. Bir düşünün bundan 8-9 sene önce kullandığınız ekran kartının modeli neydi? En çok satan ekran kartlarından biri hangisiydi? Hah işte o. Bu yüzden Ti modelleri her daim daha bir sıcak, daha bir yakın geliyor o zamanları hatırlayanlara.

GTX 550 Ti modeli ürünler GTS450 ile GTX460'lar arasına konumlandırılıyor. Fiyat performans konusunda daha iyi bir oran yakalamaya çalışan ürünler ekonomik ve ideal sistemler için iyi birer tercih olmaya çalışıyor. İncelediğimiz ürün GTX550 referans tasarımını kullanmıyor. GPU üstüne genişçe bir soğutucu oturtan Galaxy, hem ürünü serin tutmayı başarıyor hem de kartın daha az yer kaplamasını sağlıyor. 2 slot kapatıyor elbette. Güç ihtiyacını 6 pinlik bir güç bağlantısından gideren GTX 550 Ti'nin arka panelinde VGA, DVI ve HDMI bağlantı noktaları bulunuyor. GPU saat hızı 900MHz, bellek saat hızı 2050MHz olan ürün, 192-bit bellek arayüzü kullanıyor. İncelemeye gelen örnek 1GB belleğe sahipti. Galaxy'nin 2GB ve 950MHz de çalışan, bir de 1GB bellek kullanan ve 1000MHz'e overclocklu modelleri mevcut. GTX 550 Ti'yi ekstra soğutmaya ihtiyaç duymandan 1000MHz'e kadar overclocklamanız da mümkün. Ürünün performansı gayet iyi. İkinci paragrafın başında da belirttiğim gibi performans olarak GTX 460'ların hemen gerisinde, GTS450'inse bir hayli önünde yer alıyor. Nvidia'nın fiyat performans konusunda bu sınıfta yapabileceği en iyi şey 550 Ti'ler. Ekonomik ve yüksek performanslı bir ürün arıyorsanız cevabımız uzun süre değişmeyecek.

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Fiyat performans oranı
Eksiler: Yok
Üretim: Galaxy www.galaxytech.com
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 153$ + KDV

PERFORMANS TABLOSU

3DMark Vantage	Total	H7952
	GPU	6931
	CPU	48043
Heaven 2.0	FPS	24,7
	Skor	623





H2O Power Radio

DUŞTA BEDAVAYA RADYO KEYFİ

İngiliz mucit Vivian Blick'in tasarladığı H2O Power Radio, duş almazsanız çalışmayan bir duş radyosu. Kısaca anlatmak gerekirse, duş bataryasına takılan ürünün içindeki türbin su açıkken elektrik üretiyor. Böylece pil kullanmadan ve elektrik harcamadan, üretilen bu elektrik enerjisiyle bedavaya duşta radyo keyfi yapabiliyoruz. Su geçirmeyen radyo (bi zahmet), aynı teknolojiyi kullanan yeni ürünlere de ilham kaynağı olabilir. H2O Power Radio, $59 fiyat etiketine sahip.

Mike Wolfe

AMD'NİN YENİ CIO'SU



AMD, son beş senede HP'de Ürün Geliştirme ve Mühendislik Bilişim Teknolojileri Başkan Yardımcılığı görevini sürdüren Mike Wolfe'u, Bilişimden Sorumlu Genel Müdürü (CIO) konumuna getirdi. HP'de çalışmadan önce 24 yıl süreyle Motorola ve Freescale Semiconductor'da çalışmış olan Wolfe'un, 30 yılı aşkın süredir mühendislik ve bilişim teknolojileri üzerine tecrübesi bulunuyor. AMD'nin küresel teknoloji altyapısından sorumlu olacak olan Wolfe, şirketin geçici CEO'su, kıdemli başkan yardımcısı ve mali işlerden sorumlu Thomas Seifert'a bağlı olarak çalışacak.

Pepsi Pet Şişeleri Çevre Dostu Olacak

HER TÜRLÜ BİTKİ ARTIĞINDAN PEPSİ ŞİŞESİ

Ürünlerinde daha fazla oranda doğada çözünmesi kolay materyaller kullanan firmaların sayısı her geçen gün artıyor neyse ki. Şişelerinde, plastik yerine (ki doğa için en zararlı materyallerden biridir) bitki artıkları kullanma kararı alan Pepsi, bu firmalar arasına son katılanlardan. Görünürde şu anda kullanılan pet şişelerden pek bir farkı olmayan yeni doğa dostu şişenin yapımında normalde atık olarak görülen ananas kabuğu, mısır kabuğu ve çim atıkları gibi materyaller kullanılacak. 2012 senesinde yeni şişelerin testlerine başlayacak olan Pepsi, testler başarılı olursa kısa zamanda tüm şişelerini doğal materyallerden üretecek.





BlackBerry Protect

BLACKBERRY'NİZ VE TAŞIDIĞI VERİ ARTIK DAHA GÜVENLİ

BlackBerry Protect'in açık beta sürümü Latin Amerika ve Kuzey Amerika'dan sonra Avrupa, Orta Doğu ve Afrika'da da kullanımda (doğal olarak Türkiye'de de). Uzaktan cihaz kilitleme, uzaktan veri silme ve online veri yedekleme ile GPS ve baz istasyonlarını kullanarak cihaz izleme gibi önemli özellikler barındıran BlackBerry Protect'i hemen kullanmaya başlayabilirsiniz.

> Apple, WWDC 2011 6 Haziran 2011'de San Fransisco'da Moscone West Center'da kapılarını açıyor.
> Firefox 4, piyasaya çıktığı gün bir haftalık Internet Explorer 9'u geçti.
> Bağımsız BrandFinance'a göre 2011'in en değerli şirketi Google.

---

iOmega eGo

EGONUN BÜYÜĞÜ MAKBULDÜR (BU SEFERLİK) -KAAN ALKIN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

HARİCİ DİSK SAHİBİ olmayan el kaldırsın! Yok değil mi? İyi kötü herkesin harici bir diski var sağa sola taşıdığı. Eh, olmasa şaşardık zaten. iOmega ürünlerinin geçtiğimiz ay tanıtımı yapılmıştı. Bu ay da birer ikişer elimize geçmeye başladı bu ürünler. Medya oynatıcıyı kurcalarken haliyle eGo'mla da oynadım bol bol. Videoları bir şeylere kopyalamak gerekiyordu sonuçta.

eGo hakkında anlatılacak çok fazla bir şey yok aslında. Ufak tefek, şık, koruyucu bandı hoş ve yararlı, USB 3.0 ve hızlı, 500GB kapasiteye sahip. Ürünün yanında belli veri yedekleme yazılımları da geliyor. Bunları kullanarak sistem yedeklerini almanız mümkün. Yazılımları tek tek sayma gereği duymuyorum zira diğer harici disk üreticilerinin yazılımlarından eksiği fazlası yok. Tam disk donanım şifrelemesi ve şifre koruması olması iyi elbette güvenlik adına.

Diskin öne çıkan asıl özellikleri yüksek performansı ve tasarımı. Kullandıkları kasa benim oldukça hoşuma gitti. Koruyucu bant ile daha da bir enteresan duruyor alet. Tek bir sorun varsa o da diğer bazı firmaların yaptığı gibi PC ve Mac fiyatlandırması arasındaki fark. Aynı ürünün Mac versiyonu yaklaşık 60TL daha pahalı ama bize gönderilen son kullanıcı fiyatından bir hayli düşük rakamlarda da bulmanız mümkün piyasadan. Gayet güzel olmuş, alın gezdire gezdire kullanın.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Şık ve hızlı
Eksiler: Yok
Üretim: iOmega www.iomega.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 175TL (KDV Dahil)

Windows 7 / Windows Server 2008 R2 Service Pack 1

NELER GETİRİYOR?
Microsoft, Windows 7 ve Windows Server 2008 R2 için Service Pack 1'in kararlı sürümünü indirmeye açtı bildiğiniz üzere. Tüm servis paketlerinde olduğu gibi bugüne kadar yayınlanan tüm güncellemeleri içeren SP1, beraberinde bazı yeni özellikler de getiriyor.

NE TÜR ÖZELLİKLER BUNLAR?
Öncelikle söylediğim gibi, şimdiye kadar çıkan tüm güncellemeler cebimizde. Bunun yanı sıra paketin içerdiği en önemli iki özelliğin Windows Server 2008 R2'ye geldiğini görüyoruz: Dynamic Memory ve Microsoft RemoteFX. Hyper-V üzerinde yapılan bir iyileştirme olan Dynamic Memory, sunucu bilgisayar üzerindeki fiziksel belleklerin sanal makinelere dinamik olarak (iş yüklerine göre) dağıtılmasını sağlıyor, dolayısıyla da fiziksel bellek daha etkili kullanılmış oluyor. Microsoft RemoteFX sayesindeyse, sunucu üzerinde bulunan 3B dahil her türlü uygulamayı ve yüksek çözünürlüklü videolarımızı sanal makineler üzerinde görüntüleyebiliyoruz. Bu, istemci bilgisayarların daha ucuz olmasını sağlarken, uzaktaki kullanıcıların da verimliliğini artırıyor. RemoteFX'in özellikleri arasında bir diğer önemli olansa sanal makinelere geniş USB çevrebirim desteği. Paket, Windows Server 2008 R2'ye bu ikisi dışında çeşitli iyileştirmeler ve mevcut özelliklerde geliştirmeler getiriyor.

PEKİ YA WINDOWS 7?
Paketin Windows 7 işletim sistemine, Windows Server 2008 R2'nin aksine pek bir getirisi yok. Yayınlandığı tarihe kadar olan tüm güncellemeleri kapsayan SP1 ile işletim sistemine gelen en dikkat çekici özellik, kayar nokta ve vektör işlemlerinin hızını yükselten "Advanced Vector Extensions" desteği. Bunun haricinde paket, Windows 7'deki bazı hataları düzeltmekle yetiniyor sadece. Örneğin sistem yeniden başlatıldığında kimi zaman ortadan kaybolan HDMI ses aygıtları sorunu ortadan kaldırılmış. Giderilen bir diğer hata da, yazdırma esnasında karma sayfa yapılı XPS dokümanlarda (yatay ve dikey metinlerin aynı anda bulunduğu dokümanlar) metnin tamamen dikey ya da yatay olarak yazdırılması. Bu saydıklarımın dışında, başta da söylediğim gibi günlük kullanımımızı etkileyecek yeni bir özellik bulunmuyor.

KURDUM AMA ÇALIŞMADI BU
Windows 7 ve Windows Server 2008 R2 işletim sistemlerine SP1'i yükleyen kimi kullanıcılar memnun kalırken, kimi kullanıcılar da bilgisayarlarını başlatamadıklarını ve "0xC0000034" hatası aldıklarını belirttiler. Eğer siz de bu bahtsız Windows 7 kullanıcılarından biriyseniz, Microsoft bu duruma kesin bir çözüm bulana kadar izlemeniz gereken en mantıklı ve kolay yol Sistem Geri Yükleme aracını kullanmanız. Bunun haricinde Windows Registry ayarlarına da girebilirsiniz ancak bunun oldukça karmaşık bir işlem olduğunu ve sadece gelişmiş kullanıcılara önerdiğimizi belirtelim.

Bilgisayarınızı yeniden başlatın ve Windows logosu görülmeden önce "F8" tuşuna basın. Gelen ekranda, "Advanced Boot Options" bölümündeki "Repair Your Computer"ı seçin. Sonrasında dil ve klavye girişini seçtikten sonra bir kullanıcı adı seçip şifrenizi yazarak onaylayın. Karşınıza çıkacak "System Recovery Options"ın altındaki "System Restore"u seçin. System Restore penceresinde "Next"i tıklayarak Windows 7 Service Pack 1 için bir sistem geri yükleme noktası seçerek onaylayın. Burada eğer bir sistem geri yükleme noktası bulamadıysanız "Show more restore points"i seçin. En sonda çıkan onay penceresinde işlemi sonlandırmak için "Finish"i ve bilgisayarı yeniden başlatmak için de "Restart"ı seçin. Bu işlemlerden sonra sorunun çözülmüş olması gerekiyor. Eğer hâlâ devam ediyorsa farklı bir geri yükleme noktası seçerek bir daha deneyebilirsiniz.

Tüm bu işlemlerden sonra eski bir geri yükleme noktası seçtiğiniz için, SP1 de (bilgisayarınızın bilgilerinde görünse bile) silinmiş olacak. Dilerseniz paketi yeniden kurmayı da deneyebilirsiniz, seçim sizin. Windows Server 2008 R2'de bu sorunu çözmenin tek yoluysa Registry ayarlarından geçiyor. Sistem Geri Yükleme aracından bu işletim sistemi sahipleri yararlanamıyorlar.

SONUÇ
Service Pack 1, Windows 7'den ziyade Windows Server 2008 R2 için dişe dokunur yeniliklerle geliyor. Yüklediyseniz ve bir sorunla karşılaşmadıysanız şimdiden hayırlı olsun. Fakat başınız bir kez belaya girdiyse tavsiyem Microsoft "0xC0000034" hatasına bir çözüm bulana kadar beklemeniz yönünde olacak.

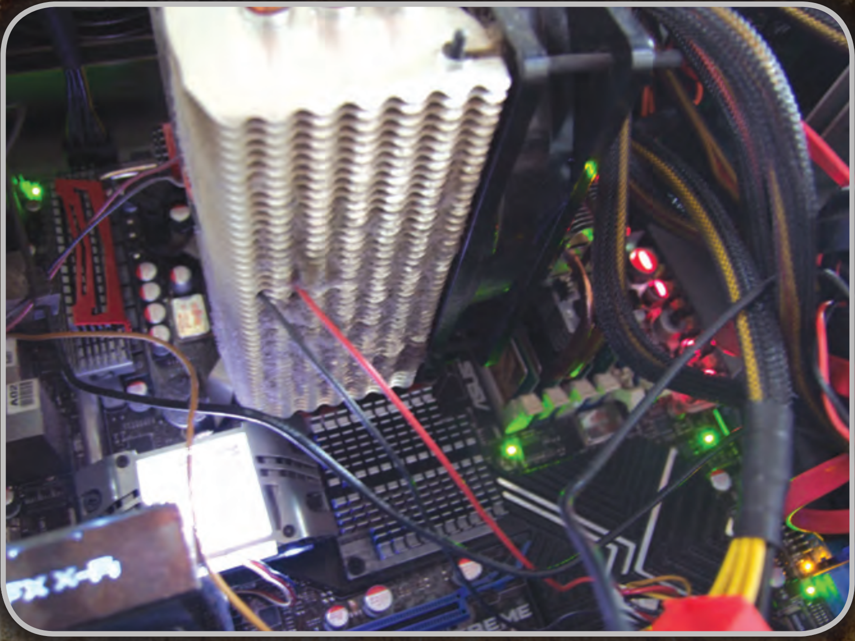
Mobiato CPT 002 Aston Martin

TRANSPARAN TELEFON

Böylesine ürünler neden hep konsept olur ki? Üzerinde Aston Martin logosu taşıyan transparan bir telefon Mobiado CPT 002. Android işletim sistemi kullanıyor ve safir kristal üzerine yerleştirilmiş dokunmatik bir ekrana sahip kendisi. Yanında bulunan iki platinyum bara da telefonun tüm bileşenlerini yerleştirmeyi başarmış Mobiato. Göz alıcı güzelliğinin yanı sıra Aston Martin otomobilinizin (hehe) ön kamerasından çekilen fotoğrafı sosyal medya üzerinden paylaşabilen telefon, üzerinde bulunan sensörlerle kaza anını algılayıp otomobilin (Aston Martin'in yani) güvenlik sistemlerine de müdahale edebiliyor. Piyasaya çıkmadığı için sevinebilirim aslında buna. Hem zaten çok pahalı olur bu, hem de Aston Martin'im olmayacağı için tam kapasitede kullanamam nasıl olsa (bak şimdi rahatladım işte).



OGZ POST MORTEM

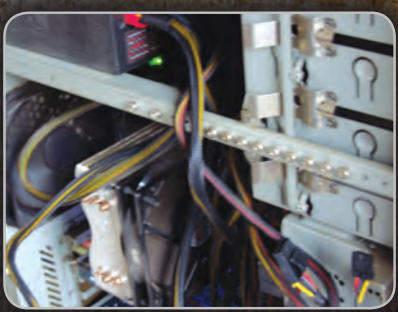


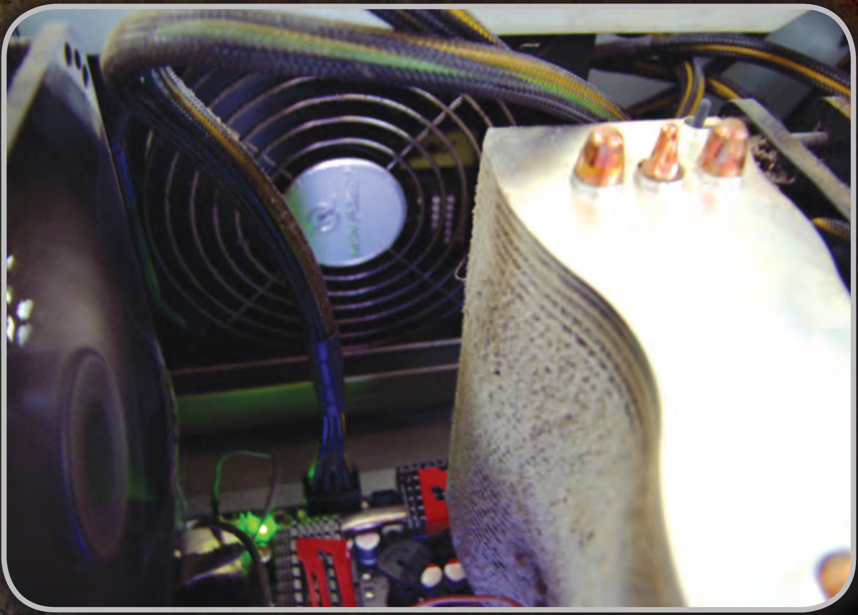


Megaköyde dahi yaşam oldukça ıssız olabiliyor. Kalabalığın içindeki yalnız insan geyiği yapmayacağım merak etmeyin. Sadece çevresi onlarca, yüzlerce, binlercesiyle çevrili olsa dahi insan konuşacak, dertleşecek, o ihtiyacı olduğu anda kahrını çekecek birilerini bulamayabiliyor. Oyungezerler, Organize Sanayi test sistemine ileride sahip olacakları, maddi ve manevi yatırım yapacakları ürünlerin performansını ölçmek için kullanılan bir araç olarak bakıyor olabilir, halbuki o test sistemi her gün benim kahrımı çekiyor, tıpkı benim ona katlanışım gibi.

-Kiminle konuşuyorsun Kaan?
-Kimseyle konuşmuyorum.
-Nasıl ya, duydum ben?
-Ekran kartına sövüyordum.
Donanımları inceleme sayfalarında tek tek ringin köşesine sıkıştırdıkça kafa göz açıyor olabilirim ama biz kendi aramızda gayet de güzel anlaşıyoruz. Onlar benim derdimi dinliyor, ben onların dertlerin çözüyorum. Öyle yuvarlanıp gidiyoruz. Ama her şeyin olduğu gibi bu dostluğun da bir sonu var. Vakti gelince yolları ayırmak zorundayız. Önce test sisteminin yanından uzun zamandır ayrılmayan GTX 295'e veda ediyoruz. Bunca zamandır boş duran kutusuna giriveriyor usulca. Antistatik poşetinin ağzını katlayıp kutunun kapağını kapatıyoruz üstüne ağır ağır. Ardından bellekler kalkıyor slotlarından bir bir. Tozlu, yorgun bakıyorlar yoldaşlarına. Usulca çekmeceye doğru ilerliyorlar. Bir arkadaşları hafiften topallıyor, çöp kutusunun yayından geçerken duruyor, "bensiz devam edin" diyor. İşlemci soğutucusu ayaklanırken, işlemci derin bir nefes çekiyor içine uzun zamandır hasret kaldığı oksijene kavuşurken. Soğutucu şöyle bir silkeleniyor, kalkan toz bulutu öksürtüyor işlemciyi. Rampage II bekliyor sakin sakin diğerlerinin gitmesini. Herkes gidip ışıklar söndükten sonra bir süre daha oturuyor kasasının içinde. Hava kararmaya yüz tuttuğunda RoG amblemi son kez yanıp sönüyor. Koca bir yılın tüm anıları da o ışıkla birlikte yitip gidiyor. Karanlıkta dikiliyorum bir süre, artık söylenebileceğim kimse yok.

Eski eşyalara değil eski dostlara merakım. Her "eski"nin aynı anlama gelmediğinin farkındayım. Donanımlarla da bir bağ kurmak zorunda kalıyor insan. Günümün, haftamın, ayımın büyük kısmını onlarla geçiriyorum halen. Bir insandan çok daha anlayışlı, sokulgan ve kırılgan olmaları hiç şaşılacak bir şey değil benim için. O yüzden evet, "kimseyle konuşmuyorum". Evet, yeni bir dostum var şimdi. Huyunu suyunu öğrenmem gereken, söylenebileceğim, kahrını çekeceğim ve en azından bir yıl boyunca günümü gecemi beraber geçireceğim bir dostum var. Hoş geldin yeni test sistemi. Gideni aratma olur mu?





USTANIN TAVSİYESİ

AKLINIZI BAŞINIZA DEVŞİRİN!

Radyasyon veya ışınım, elektromanyetik dalgalar veya parçacıklar biçimindeki enerji yayımı ya da aktarımıdır. Bir maddenin atom çekirdeğindeki nötronların sayısı, proton sayısına göre oldukça fazla ise; bu tür maddeler kararsız bir yapı göstermekte ve çekirdeğindeki nötronlar alfa, beta, gama gibi çeşitli ışınlar yaymak suretiyle parçalanmaktadırlar. Çevresine bu şekilde ışın saçarak parçalanan maddelere radyoaktif madde ("ışınımsal madde") denir. *-Vikipedi*

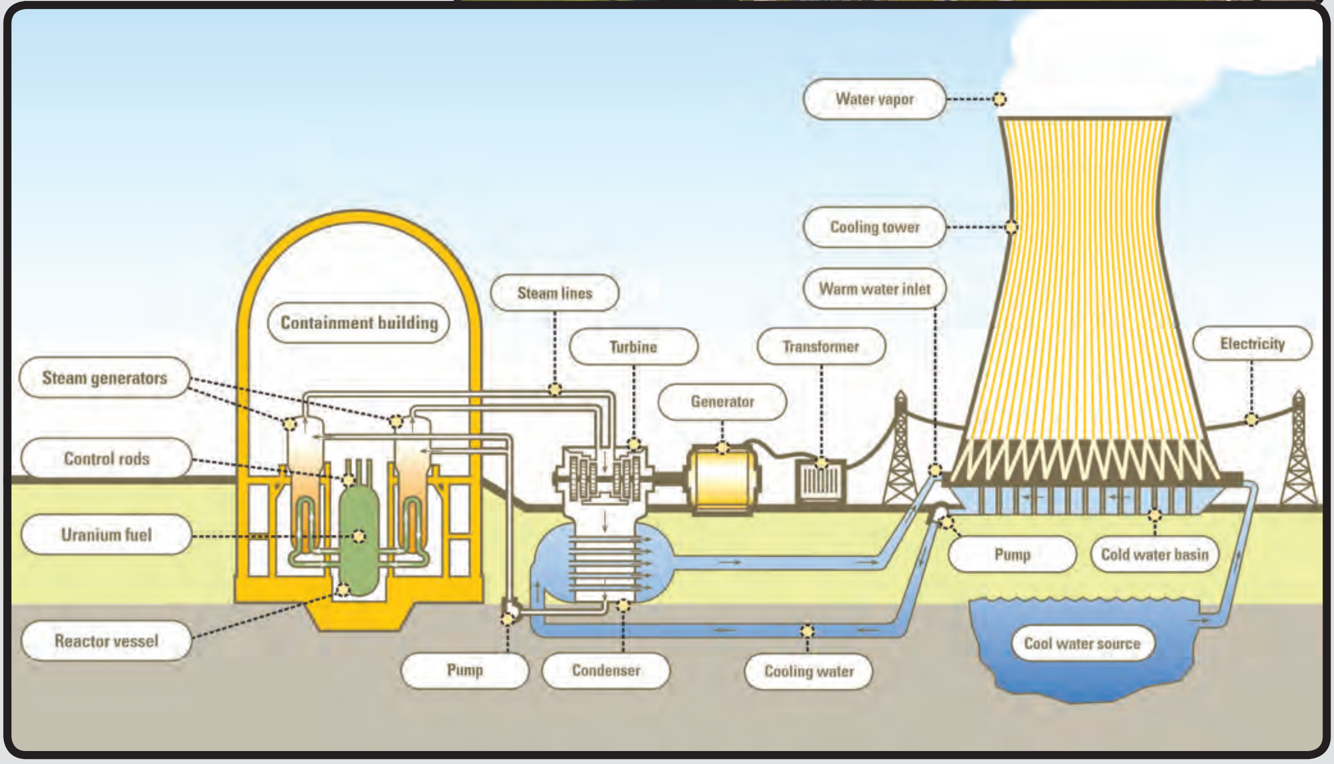
RADYASYONUN ZARARLARI
X ışınları, ultraviyole ışınlar, görülebilen ışınlar, kızıl ötesi ışınlar, mikro dalgalar, radyo dalgaları ve manyetik alanlar, elektromanyetik tayfın parçalarıdır. Elektromanyetik parçaları, frekans ve dalga boyları ile tanımlanır. Ultraviyole ve X ışınları çok yüksek frekanslarda olduğundan, elektromanyetik parçalar kimyasal bağları kırabilecek enerjiye sahiptir. Bu bağların kırılması sonucu iyonlaşma olur.

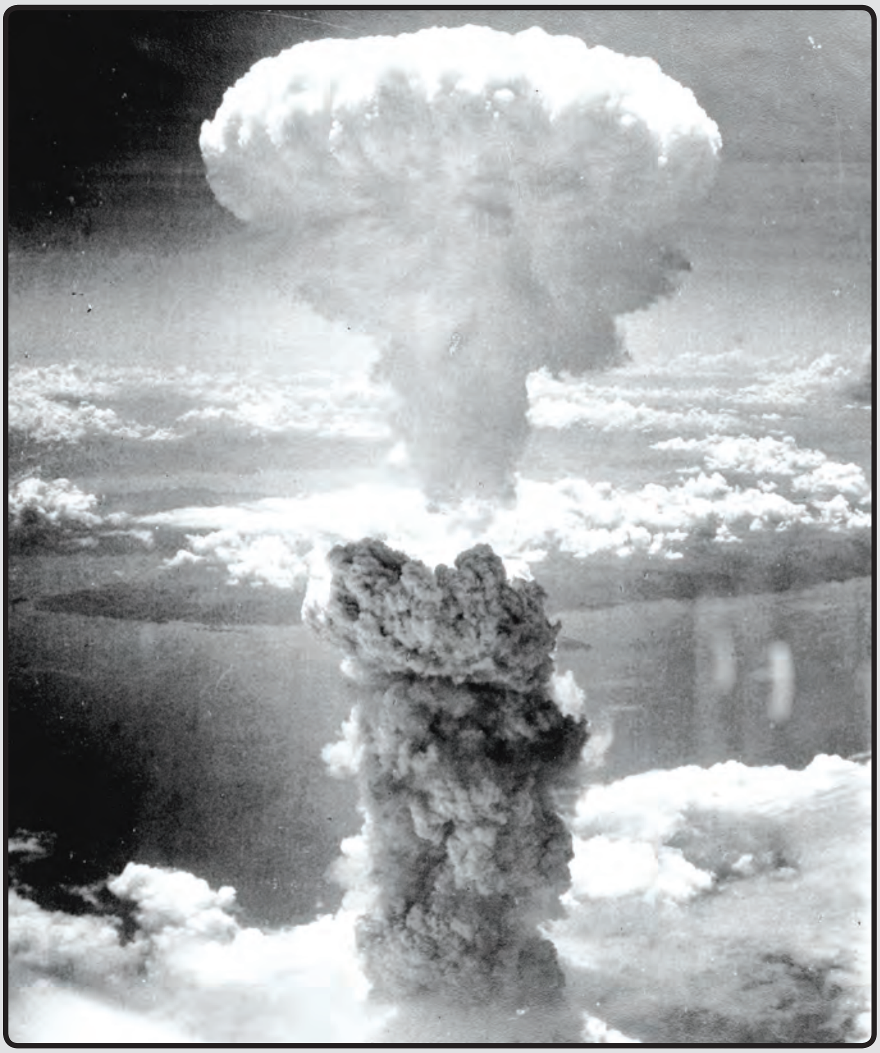
İyonlaşabilen elektromanyetik ışınımları, hücrenin genetik materyali olan DNA'yı parçalayabilecek kadar enerji taşımaktadır. DNA'nın zarar görmesi ise hücreleri öldürmektedir. Bunun sonucunda doku zarar görür. DNA'da çok az bir zedelenme, kansere yol açabilecek kalıcı değişikliklere sebep olur. *-Vikipedi*

USTANIN TAVSİYESİ
Dünya sizin sorumluluğunuz. Koruyun. Radyasyondan koşarak kaçamazsınız.

HAZMAT SUIT
Hazmat giysisi zararlı maddelerden korunmak için giyilen bir koruma giysisidir. Genellikle hava geçirmez tulum, başlık ve gaz maskesi setinden oluşur. Nükleer, biyolojik ya da kimyasal tehlikeler sırasında kullanıldığı gibi, itfaiye ekipleri, zehirli atık temizleme uzmanları gibi tehlikeli meslek sahipleri tarafından da kullanılır. Zaman zaman askeriye tarafından kullanılan NBC (nükleer, biyolojik, kimyasal) giysisiyle karıştırılır. Hazmat giysisinde gaz maskesi yerine genellikle ayrı bir solunum sistemi kullanılır. Gaz maskelerinin koruma becerisi, filtrelerinin ömrüyle sınırlıdır. Ayrı bir hava tankı kullanıcının, zehirlenme tehlikesi olan havayla temasının önüne geçer. Bazı giysilerde hava dış basınçla dengeli bir biçimde giysinin içine üflenir. Böylece giysinin hasar görmesi









durumunda dahi belli bir korunma sağlanır. Teflon, PVC, kauçuk, fiber gibi malzemeler kullanılarak üretilen giysi içinde hareket etmek güçtür. Avrupa normlarında Hazmat giysileri 6 kategoride değerlendirilir.

Hazmat giysisinin asker kardeşi olan NBC giysisi, daha çok radyoaktif ve biyolojik saldırılara karşı koruma sağlar. Kullanıcının uzun süre giysi içinde kalacağı varsayımıyla ve radyoaktif ya da biyolojik tehdit altında dahi çarpışabilmesi için daha esnek tasarlanmıştır. Standart askeri ekipman üzerine giyilebilir. NBC giysisi, radyasyon ve kimyasal zehirlenmelere karşı hap ve çeşitli ilaçların bulunduğu bir kit olarak tutulur. Sivillerin radyasyon ve kimyasallara karşı korunma amaçlı kullanabileceği bir ilaç yoktur, devlet dağıtırsa alırsınız!

Nükleer bir felaket ya da saldırı durumunda yapabileceğiniz çok az şey vardır. Askeriyede verilen eğitime göre eğer arkanızı mantar bulutuna dönüp yere tam siper yatar ve topuklarınızı yukarıda tutarsanız, hava akımı üstünüzden aşıp gidecek ve ilk şok dalgasından kurtulma şansınız olacaktır. Teoride akla yatkın olan bu teknik, çevredeki yüz binlerce bina, araç ve şok dalgasına kapılıp sürüklenecek milyonlarca şeyi düşününce çok da etkili değil, sadece ölüm sebebiniz farklı olacaktır.

Bunun yerine radyasyon zehirlenmesini seçtiyseniz, yine yapılacak pek fazla bir şey yok. Solunum yoluyla ya da radyasyonlu yiyecekler sebebiyle etkilenirseniz halsizlik, mide bulantısı, baş dönmesi, yüksek ateş, kusma, sindirim sistem bozuklukları gibi şiddeti gittikçe artan belirtilerin ardından müdahale edilmemesi durumunda ölüm gelecektir. Radyasyona, ışın ya da kaynağına direkt maruz kalındığındaysa halk harasında herkesin geyik olarak gayet iyi bildiği gibi DNA'nın yapısını bozacaktır. Işınlar hücre yapılarını bozacak, organların düzgün çalışmasını engelleyecek ve hızlıca ölüme götürecektir. Daha iğrenç tariflere girmiyoruz burada.

NÜKLEER

Nükleer reaksiyon, basitçe iki atom çekirdeğinin ya da atom çekirdeği ve o atom dışı nötronların çarpıştırılmasıyla gerçekleşir. Çarpışma sonunda ortaya farklı sonuçlar çıkabilir, çıkarılabilir. Bizim konumuzda ortaya çıkan enerjidir. Günümüz nükleer santrallerin ve bu santrallerde kullanılan reaktörlerin işlevi, zincirleme bir nükleer reaksiyon yaratmak ve ortaya çıkan enerjiyi kullanılabilir enerjiye çevirmektir. Yeryüzünde binden fazla nükleer santral bulunmaktadır. Atom altı seviyesinde gerçekleşen reaksiyonlar, insanoğlunu da gözle görünür şekilde olduğu gibi atom altı seviyede etkilemektedir. Çernobil felaketinin etkilerini sonradan gelen tüm jenerasyonlar hissetmiş ve hissetmeye devam etmektedir.

40'ın üzerindeki ülkede nükleer santral bulunuyor ama daha fenası, sadece komşumuz Rusya'daki nükleer santral sayısı 32. Ve yakın tarihte örneği görüldüğü üzere bir afet du-



USTANIN TAVSİYESİ

rumunda ortaya çıkabilecek felaketin önüne geçmek mümkün değil.

USTANIN TAVSİYESİ
Dünya sizin sorumluluğunuz. Koruyun.
Artık azıcık gevşeyebiliriz sanırım.

FELAKET SONRASI GİYİM, KUŞAM VE MODA AKIMLARI
Felaket sonrası dünya filmlerinden ilk aklıma gelen *Mad Max*. İlk film çekildiğinde sadece 2 yaşında olduğum düşünülürse gayet normal bu durum sanırım. Oyun tarafındaysa bolca örneğimiz var. Hatta bazılarımızın bir nevi arzusu dahi var felaket sonrası zamanları yaşamak için. Hayır Serpil, felaketi arzulamıyorum. Ama olursa da hayatta nasıl kalacağımı iyi kötü kestirebiliyorum. Elbette kişisel beceri ve yöntemlerim değil burada konumuz. Konumuz felaket sonrası moda. Felaket gerçekleşti, bir şekilde hayatta kaldık, artık ileriye doğru bakmanın ve hareket etmenin vaktidir. Ne giyeceğiz, öyle değil mi?

Ne giyeceğiz, neden giyeceğiz? Bulabiliyorsanız Hazmat Suit harika bir seçim elbette ama tüm vaktinizi bunun içinde geçirmenize imkan yok. Ayrıca asıl olarak gözle göremeyeceğiniz şeylerden koruyor sizi. Zorlu koşullarda hayatta kalmamızı sağlayacak, günlük tehlikelerden koruyacak ve kafamızdaki felaket sonrası dünya resmine şık bir şekilde oturacak bir şeylere de ihtiyacımız var. Giydiklerimiz henüz toza toprağa bulanmadığı için sadece şık değil karizmatik de görüneceğiz üstelik.

AYAK SAĞLIĞI ÖNEMLİ
Ulaşım aracımız genellikle tabanvay olacağından ayağımıza geçireceğimiz botların önemi büyük. Dayanıklı, konforlu ve her türlü arazi koşuluna gidecek bir çift bot geçirmemiz şart ayağımıza. Askeri malzemeler arasında işimize yarayacak şeyler var elbette ama bu tür malzemeleri tercih etmeyi pek istemiyorum açıkçası. Mağazaları biraz karıştırınca kevlar destekli, çelik burunlu, alev almayan, ısı ve yağdan etkilenmeyen tabana sahip, anti-statik özellikli ve darbe emen topuğa sahip botlar çıktı karşıma. İşime gelmeyen tek yanı, bu ürünün üstünde reflektörler bulunması. Neyse ki ispirtolu siyah bir kalemin çözemeyeceği bir sorun değil bu. EN ISO 20345 ve EN 15090 standart sertifikalarına sahip ürün, güvenlik ve iş giyimi olarak geçiyor ayrıca. Ben Dickies marka buldum Türkiye'de satışta olan, ama yurtdışında aynı özelliklere sahip farklı markalar da var tabii. Su geçirmiyor, yanmıyor, astarı soluk alabiliyor, darbelere dayanıklı, bizim vereceğimiz darbeler açısından kullanışlı, uzun yürüyüşlerde sıkıntımızı mümkün olduğu kadar azaltıyor.

Botları filmlerdeki gibi çıplak ayağınıza geçirirseniz elbette kısa sürede yarı yolda canınızdan bezersiniz. Sizin öncelikle ayak ısısını dengeleyen, koku ve bakteri üretmeyen, taban, burun ve topuk kısımları destekli çoraplara ihtiyacınız var. Hem de birkaç çift. Dağcılık ve trekking ürünleri satan mağazalarda bu tip ürünleri rahatlıkla bulursunuz.

Ayaklarımızı sağlama aldık. Gelelim üst gövdeye. Bu tür muhabbetlerde akla ilk gelen kurşun geçirmez yeleklerdir ama cidden yanlıştır bu yaklaşım. Zira savaşa girmiyoruz. Ayrıca bu tür yelekler bir hayli ağırdır ve uzun süreli yürüyüşlerde hem çabuk yorulmanıza neden olacak hem de rahat hareket etmenizi engelleyecektir. Ayrıca vücudun çok az bir bölümünü koruma altına alacaktır ki, bir yerlerde tökezler düşerseniz aksi gibi ivmenizi de artırır. Bu nedenle farklı türde bir korunmaya ihtiyaç duyuyoruz.

SPOR SAĞLIKTIR
Spor malzemelerine yönelmek çok daha mantıklı bu durumda. Kontak sporları ve motor sporları için üretilen korumalıkların büyük bir kısmı işimizi görecektir. "Karizmatik olsun" diyenlerle "aman bir yerime bir şey olmasın" diyenlerin farklı yollardan gitmesi gerekiyor bu noktada. Motosikletle ilgili korumaların büyük bir kısmı bizim işimizi görecektir. Omurga, eklemler ve hayati organları korumaya yönelik üretilen giysiler, motosiklet sürücülerinin başına gelebilecekler düşünülerek tasarlanmıştır. Biz de düşe kalka ilerleyeceğimiz için durumumuzla gayet iyi örtüşür. Filmlerde gördüğünüz tiplerse bu tür ekipmanların yanında paten, buz hokeyi ve Amerikan futbolunda kullanılan ekipmanları giyer genelde. Evet karizmaları tamamdır ama üstesinden gelmeleri gereken durumlarda muhtemelen yaya kalacaklardır. Dolayısıyla bu "kostümleri" pop şarkıcılarına, sahne şovu yapanlara bırakmak ve dikkate almamak en iyisi. Zira böyleleri, tehlike anında ortadan ilk kaybolacak tiplerdir. Sıfır şans. Oyunlara laf atıp duran gazeteciler falan da bu popçularla birlikte ortadan kaybolacaktır, emin olun.

Kıyamet gelene kadar teknoloji yeteri kadar gelişirse işimiz daha kolay. Şu anda STF (Shear Thickening Fluid) adını verdikleri sıvı üstünde çalışıyorlar. Darbe aldığı anda sertleşen bu sıvıyla yapılacak giysiler ne ağır ne de rahatsız olacaktır. "Dragon Skin" adı verilen vücut zırhlarıysa halen bir hayli ağır ve pahalı. Bu yüzden biz en sevdiğimiz spor malzemeleri dükkanına dalıyoruz ve vücudun üst kısmını koruma altına alıyoruz. Motosiklet giyim kuşamıyla ilgili sorun, tam vücut zırhlarının omurgayı koruyan bölümünün pek esnek olmaması. Bir kaza anında omurganızı korumak için tasarlandıklarından pek sağlıklı değiller. Diğer yandan tüm eklemleriniz ve hayati organlarınızı darbelere karşı koruduklarından konfordan biraz feragat etmenin mahsuru yok.

Marka model konusundaki seçenekler tabii ki çok fazla. Ben biraz kurcaladıktan sonra EVS Bj22'yi buldum. Zaten adında da "vücut zırhı" kalıbı geçen ürünün sırt koruması hem iki parça, hem de tüm noktaları koruyacak ekstra



parçalara sahip. Ayrıca omuz ve dirsek korumaları da zırhın bir parçası. Dilediğiniz gibi düşüp yuvarlanabilirsiniz. Her modelde dirsek ve kol korumaları yok, bu yüzden Uzakdoğu dövüş sporları malzemelerine yönelmeniz mümkün. Ben bir iki tane eldiven bölümü parmaksız kol koruması buldum nette ama elleri de korumak şart tabii. Eğer motosikletle kullanmak için takım taklavat toparlıyor olsaydım, karizma derdim de varsa Knox'un Handroid'ini yani exoskeleton eldivenini tercih ederdim. Ancak bizim derdimiz güvenlik, koruma ve hareket kabiliyeti. Bu yüzden dağcılık malzemelerine bakmanızı öneririm. Kriterlerinizi avuç içi kevlar, yanmayan, su geçirmeyen, soluk alabilen, terletmeyen ve koku yapmayan şeklinde koyabilirsiniz. Farklı iklim koşullarına göre birden fazla çift de bulundurabiliriz elbette. Son dönem özellikle süper kahraman filmlerinde sıkça gördüğümüz tırnak destekli modelleri piyasada bulmak maalesef mümkün değil. Parmak uçları güçlendirilmiş eldivenleri tercih etmenizi tavsiye ederim.









Eldiven seçimini yaptıktan sonra geriye sistemin son ana bileşeni kalıyor, o da pantolon. Şimdi bu kısım birazcık sorunlu. Çünkü ben aradığım özelliklerin tamamını barındıran bir pantolon bulamadım bir türlü. Eldiven için saydıklarımızın yanında, mesela ben pantolonun üstünden bir de tozluk takmak istemiyorum paçamdan bir şeyler girmesin diye. Botumla birlikte bu ihtiyaçlarımı karşılayacak bir şeyler bulmam gerekiyor. Dizlerimi ve bacaklarımı korumak için dizlik, tekmelik tarzı şeyler de takmak istemiyorum. Kimi motosiklet pantolonlarında diz cepleri bulunuyor ve satın alacağınız dizlikleri bu ceplere yerleştirebiliyorsunuz mesela. Kalça ve baldır bölgesini korumak içinse yine hokey malzemelerine bakabilirsiniz. Anahtar kelimelerimiz "Crash Pad". Farklı sporlar için farklı miktarda koruma sunan modeller çıkıyor karşımıza ama şahsen içinde en rahat hareket edebildiğim ekipman Crash Pad. O yüzden bu yoldan gitmeyi tercih ettim. Pantolonunuzun su geçirmemesinin önemi iki kat artıyor bu durumda. Çünkü Crash Pad'iniz bir ıslandı mı böbreklerinizi üşütmemenize imkan yok. Akla en yatkını düzgün bir motosiklet pantolonu almak yine. "Scorpion EXO Deuce Textile Overpants" diye bir şey buldum. Havalandırmalı, su geçirmez, görünüşü gayet iyi. Olabilir bak. Crash Pad üzerine de giyebilirim bunu sanırım.





EVİNİZİ SIĞIRACAĞINIZ BİR ÇANTA

Üstümüzü başımızı nereden nasıl toplayacağımız böylece aşağı yukarı ortaya çıktı. Geriye güzel bir sırt çantası ve iç çamaşır bulmak kalıyor. Vücut ısısını dengeleyen, özellikle soğuklarda vücudu çok ama çok iyi koruyan termal çamaşırlardan edinmenizi tavsiye ederim. Bulunmaları kolay. Vücuda yapışıyorlar, var mı yok mu hissedemiyorsunuz bile. Tabi birkaç takım birden edinmekte fayda var. Yanımızda temel ihtiyaç malzemelerini, bir kısım yedek giyeceğimizi, su ve şu an aklıma gelmeyen birçok şeyi taşıyacağımızı düşününce bize irice ama taşıması kolay bir çanta gerekecek. Kimileri en azından sularını yelek şeklinde mataralarda taşımak isteyecektir. Yukarıdaki vücut zırhları ve az sonra göz atacağımız çantalarla çok iyi gitmiyorlar, uyandırayım şimdiden. Kısa süreli keşif gezileri için daha uygun onlar, Wasteland'de yol tepmek için değil. Elimizdeki en bol seçenekli donanım sırt çantası. Ben sırtı terletmeyen, mümkün olduğu kadar vücudumu saran, taşıması kolay ürünleri tercih ediyorum. Görsellerini gördüğünüz Deuter Quantum oldukça iri ve bolca malzeme alabiliyor içine. Kayış sistemi rahat ve bel kayışlarıyla da gayet güzel sabitleniyor vücuda. Üstünde modüler ikinci bir çanta bile var. Su geçirip geçirmediğinden emin olamadım bir tek. Su geçirmiyorsa benim alacağım alet budur.

Üst baş tamam mı arkadaşlar? Hazır mısınız? Tamam o zaman. Şimdi boş boş hayal kurmayı bırakın da şu nükleer santralleri nasıl durdururuz, havayı nasıl temizleriz, denizi nasıl arındırırız, karbon bazlı yakıtları nasıl rafa kaldırırız, onlara kafa patlatın biraz da! Oyunlar iyi güzel, ama oyunlarda iki tuşla çözdüğümüz ya da hiç sallamadığımız sorunlar kapımızı çalınca ne yapacağımız hakkında hiçbir fikir sahibi değil birçoğumuz. İnanın ki nükleer bir felaket durumunda karizma karizma giyinmeye vaktiniz olmayacak. Damla gibi "Radyasyondan koşarak kaçarım" deyip kaçamayackasınız sizler de. Şehirlerimiz hiçbir ihtiyaç düşünülmeden planlandığından, hiçbir yere gidemeyeceksiniz muhtemelen. Bütün soyunuzu etkileyecek bir hataya sessiz kalmayın. Akıl başa! ACİL!







PAZAR YERİ

NASIL BİR MARTTI BU?

Hastalıktan kırılıyor olmamı saymazsak güzel bir aydı mart. Oyunlar ve donanımlar hayatın ne kadar sinir bozucu bir şey olduğu unutturabilmek için elinden geleni yaptı. Dört sistemi de sıfırdan yapma çabaları meyvesini verdi. Kimi bileşenler firmaların stok durumları el vermediğinden aynı kalırken, sistemler genel olarak ciddi değişikliklere uğradı. P67 ve H67 anakartların B3 sürümleri piyasada yerini aldığından yeni Intel işlemcileri de dahil ettik hayatımıza. Ekonomik, ideal ve süper sistemlerin fiyatlarının arasını birazcık açtık. 500, 1000, 1500$ gibi bir tablo çıktı ortaya. Göze klişe görünse de, aralıkların açılması belirlediğimiz sistemler üzerinde oynayabilmek bir hayli kolaylaştı. Fiyatlarını ve performanslarını kafadan karşılaştırabilmek biraz daha kolay hale geldi. Utopik sistemi ise Allah ıslah etsin diyorum artık. Hoş Allah beni de ıslah etsin, aynı sistemi test sistemi olmasa da yakın bir şeyleri test sistemi olarak toplama girişimlerimiz başarıyla devam ediyor. Önümüzdeki ay bir aksilik çıkmazsa yeni test sistemini görücüye çıkartacağız. İlk denemeleri hep beraber yapıp bir sisteme bu kadar para harcamanın ne kadar gereksiz olduğunu göreceğiz hep birlikte. İşler donanım tarafında böyle, toplanan dağıtılan sistemler, Radeon HD 6990 ve GTX590'nın sonunda kafa kafaya gelişi, yeni sistem tavsiyeleri, yeni ürünler. Ama ayın asıl bombası, oyunlar tarafında. Vakitsizlikten Crysis 2 dışında pek bir oyuna dokunamadım PC'de. Assassin's Creed Brotherhood, Shogun Total War beni bekliyor hala. Bir yandan Fight Night Champion'a devam. Oynarım diyeceğim bir çok oyun çıktı bu ay. Crysis 2 ile ilgili sistem tavsiyeleri mektuplarını cevaplamaktan helak oldum hatta. Siz bu satırları okurken ben kapanmış oyun oynuyor olacağım. En azından öyle olmasını umuyorum. Yada tekrar yatak döşek yatıracak beni bu hastalık. Bilemiyorum artık. Oyunların bir dahaki aya sarkacağı garanti en azından. Olurda HD 6990 ve GTX590 atölyeyi bulursa bir oyunda onlarla atarız artık. Dur test sistemine 3D monitör bakayım ben böyle olmayacak.



SAPPHIRE RADEON HD 6990

İki firma birden alayınızı çift GPU manyağı yapacağız diye giriverdi ortama. Farklı markaların resferans tasarımını kullanan modelleri de hızla dökülmeye başladı piyasaya. Bir zamanlar çok sevdiğimiz Sapphire'in Radeon HD 6990'ını teknobiyotik.com'da 859$ + KDV'ye edinmek mümkün. Ha ne yapacaksınız böyle güçlü bir ekran kartını bilemiyorum. Ama geçtiğimiz aylarda yaptığımız Eyefinity çalışmaları hoşunuza gittiyse ve birden fazla monitöre sahipseniz ürünün üzerinde 5 görüntü çıkışı olduğunu belirtelim. Teknik özelliklerine ürün elimize geçince uzun uzun değineceğiz. Şimdilik sadece vitrin geziyoruz.





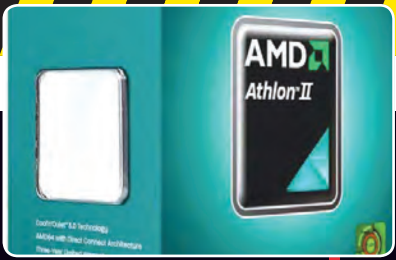
ZOTAC GTX 590

Dünyanın en hızlı DirectX 11 Grafik Kartı olarak ürünün lanse ediyor firma. Zotac ürünlerinin kalitesini ve başarısını düşününce vardır bir bildikleri demekten başka bir şey gelmiyor elden. GTX 590 henüz incelеme için elimize geçmedi ancak Zotac'ın overclocklu GTX 560Ti'si oldukça hoşumuza gitti bu ay. Yüksek performans, sessizlik, üretim kalitesi, başarılı soğutma, hepsi bir arada. Zotac ürünlerinin bir diğer artısı *Assassin's Creed Brotherhood* dijital indirme kuponuyla birlikte geliyor olması. Bir taşla iki kuş, hem de en güzelinden.

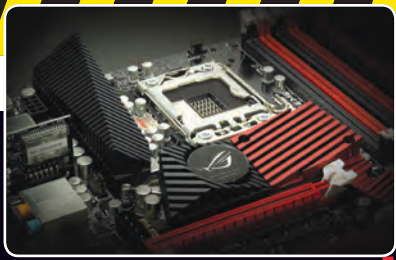


CM STORM SNIPER BLACK EDITION

Yukarıdakileri beğenmediyseniz, teknobiyotik.com'a uğrayın bir. Ürünün 850W Seasonic güç kaynağına sahip modelinin fiyatı 298$ + KDV'den 259$ + KDV'ye düşmüş. Güç kaynağıyla ayrıca uğraşmak istemiyorsanız ve 850W ihtiyaçlarınızı karşılıyorsa, ki muhtemelen ütopik sistemi kurmadınız, yetecektir, anlamlı bir alışveriş gibi görünüyor. Seasonic markası hakkında da bilgi sahibi değilseniz Akortek.com'dan yada teknobiyotik.com'dan bilgi alabilirsiniz. Güvenli ve performanslı bir markadır kendileri, tanışın efendim.





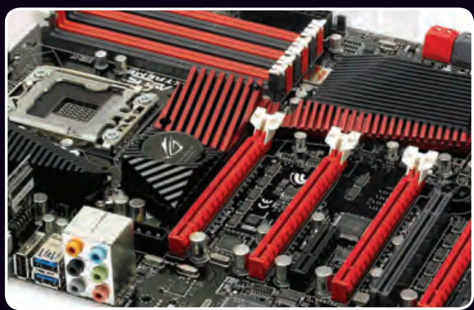


	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 Extreme 990X 3.46GHZ	
	(g) 78$	(m) 79$	(g) 218$	(i) 225$	(l) 348$	(i) 309$	(o) 1110$	(l) 1123$
Anakart	MSI 870-C45		Asus P8P67-M B3		Asus Sabertooth P67		Asus Rampage III Extreme	
	(i) 83$	(c) 84$	(j) 150$	(m) 156$	(m) 241$	(f) 259$	(k) 436$	(m) 448$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 44$	(a) 52$	(i) 44$	(a) 52$	(o) 122$	-	(i) 798$	-
Ekran Kartı	AMD Radeon HD 5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus EAH6970		Zotac GTX590 SLI	
	(b) 151$	(b) 154$	(m) 284$	-	(m) 409$	(k) 412$	(l) 1726$	(b) 1782$
Sabit-Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata2 64MB NCQ SATA3		Kingston SSDNow V100 256GB SSD x2	
	(k) 38$	(p) 40$	(k) 38$	(p) 40$	(p) 96$	(f) 99$	(i) 1098$	(b) 1174$
Optik Sürücü	LG GH-22NS5022x DVD-RW		LG GH-22NS50 22xDVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 19$	(k) 22$	(g) 19$	(k) 22$	(a) 31$	(p) 32$	(g) 183$	-
Ses Kartı	Onboard		Onboard		Onboard		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	(m) 199$	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		High Power HP-750-G14C 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(k) 55$	(l) 58$	(l) 135$	-	(i) 170$	(k) 175$	(l) 224$	(k) 226$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		AeroCool VX-R LE		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		AeroCool XPredator Big Tower	
	(i) 54$	(p) 60$	(i) 79$	(a) 93$	(i) 169$	(a) 182$	(i) 179$	-
Fiyat	**522$**		**967$**		**1586$**		**5953$**	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal





ÜTOPİK TEST SİSTEMİNDEN SON HABERLER

Test sistemimizin ana hatları iyice meydana çıktı. Bir iki ufak eksiliği de giderdik mi, önümüzdeki ay ilk testlere başlayacağız diye umuyorum. AeroCool XPredator kasamızda, Intel Core i7-990X işlemcimiz, Asus Rampage III Extreme anakartımız, Akasa Venom işlemci soğutucumuz, 12GB DDR3 belleğimiz ve High Power HP-1200-G14C-GD güç kaynağı yerini aldı. Ekran kartı konusunda kararımızı kesinleştirmek kaldı geriye bir tek. Şimdilik Asus HD 6950 DirectCU II CrossfireX ile idare ediyor. Ayrıca test sistemimize bu kez oyuncu ekipmanları da ekliyoruz. Fare, mouse pad yanında bakalım neler olacak bir dahaki ay daha. Ütopik sistemi topladıktan sonra ilk işimiz çarşıya inip 8-10 tane irice nazar boncuğu almak olacak. Bir sonraki test sistemi de süper bilgisayar olur artık. Satranç ustalarıyla maç yapsın.

TAMİR ATÖLYESİ

Birkaç ay kar diye sayıkladıktan sonra, nihayet kar benzeri bir şeyler görebildim camdan. Bu kısa görüşmenin ne tadı ne de tuzu vardı haliyle. Geldiği gibi bastı gitti, beyaz taneler. Bir iki gün sonrasındaysa sanki çok büyük bir olay varmış gibi koştu geldi güneş. Kışlık paltolara geçemeden, deri montla bitirdik yalancı kışı. Haliyle çok neşeli değilim bu durum karşısında. Ne yazık ki incelemeye bir kar makinesi gelene kadar da yapacak bir şey yok. Gerginliğe devam.

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE

SOyungezer yönetimine *("Her şeyi yönetimden beklemeyin" - bir Göksu evleri uyarı tabelası. Nasıl bir yer burası yahu -KA)* ve okurlarına selam olsun. Nasılsın Kaan abi? Umarım iyisindir. Büyük bir sorunla karşı karşıyayım, Kaan abime sorayım dedim. Hemen konuya giriş yapıyorum. Biliyorsun ki şu sıralar çok güzel oyunlar çıkıyor ve bunları oynamak için de iyi bir sistem gerekiyor. Ancak şu an Nvidia GeForce 210 ekran kartı kullanıyorum. Bellek miktarı 1GB ancak 128-bit *(Ah canım nasıl karışmış kafan -KA)*. Böyle olunca yüksek çözünürlük ve kalitede oyun oynayamıyorum. Crysis 2 demo versiyonu 800x600 çözünürlükte Gamer (düşük, ki sen bunun düşük olduğunu biliyorsundur) ayarında oynayabildim. Yeri gelmişken değineyim, 230V bir güç kaynağı sahibiyim. Acaba güç kaynağı yetersiz geliyor ve sistem tam güç çalışamıyor mu diye de düşünüyorum *(Olmaz öyle şey! -KA)*. Beğendiğim 2 model var aslında. Bunlar Leadtek Winfast Nvidia GTX295 V2, GeForce GTX260 Sonic 216 SP. İkisi de 1792MB ve 512-bit *(Ah canım kördüğüm oldun iyice sen ya -KA)*. Benim korkum *(Korku YOK! -KA)* DirectX 10 destekli oyunların artık çıkmayabileceği üzerine. Eğer böyle bir şey yoksa ve DirectX 10 teknolojisi *(O bir arabirim -KA)* 3-4 yıl daha devam edecekse bu ekran kartlarından birini alacağım. Tabii senin de tavsiyelerin çok önemli. Maksimum 400TL'ye alabileceğim uzun süre en yüksek olmasa da orta ayarlarda oyun oynatabilecek bir kart tavsiye edersen çok güzel olur. Sistemime göre de güç kaynağı tavsiye edersen çok memnun olurum. Sistemim şöyle, AMD Phenom II X4 965 BE işlemci, MSI 785GM-E51 anakart, Kingston HyperX 1333MHz 2x2GB bellek, Palit GeForce 210 ekran kartı, Samsung 1TB 7200 RPM sabit disk, 230W güç kaynağı. Yardımlarını bekliyorum.
Ahmet AĞAR

C Selamlar Ahmet. Kafa karışıklığınızın halen devam ediyor olmasını dergiyi dikkatli okumamanıza bağlıyorum. Lakin ekran kartlarından, bellek kullanımlarından, veri yollarından, neye ne şekilde etki ettiklerinden, bellek tiplerinden falan bahsetmiştik tek tek. Bu ve benzeri konularla ilgili yazılardan herhangi birine denk gelsen konuya biraz daha hakim olabilirdin (kesin olurdun). Yahu 1GB belleğin var mırın kırın ediyorsun hâlâ, iş mi şimdi bu? Canavar gibi. 256-bit olsa ekran kartının kullandığı yollar daha iyi elbette ama sorun ne 128'inde ne de bitinde piresinde işin. "210 ne beaaaa" demek istiyorum sana en samimi en sıcak ses tonumla (eğer varsa öyle bir ses tonum). Senin de bildiğin gibi ekran kartının bir hayli güdük kaldığını söyleyebilmek için Crysis 2 demosuna ihtiyacın yok. Güç kaynağına da hiç çamur atma. Garibim taşımış seni bugünlere kadar. Kurduğun mantık pek doğru değil zaten. Sistemin güç kaynağı zayıf diye diğer sistem bileşenleri kendisine iyi davranacak değil. Ama üzülmesin, zaten çok yoruluyor deyip mevcut enerjiyle kıt kanaat geçinmeleri gibi bir durum söz konusu değil. Gücün yetmediği yerde sistem tepetaklak gider. Hiçbir şey de dur güç kaynağı bozulmasın, üzülmesin diye ite kaka çalışmaya devam etmez. Yani bugüne kadar başına çok daha büyük bir dert açardı. Sil aklından bu karanlık düşünceleri. Güç kaynağını tebrik et ayrıca, iyi taşımış sistemini bugüne kadar. Ekran kartı seçimlerine gelince, bir sorum var öncelikle, nereden buldun bu kartları yahu? Baktım hiçbir mağazada GTX295 yok, GTX260'sa sadece Asus'un ürünleri arasında, o da iki mağazada var. Senin verdiğin fiyat aralığında ve bellek miktarında da yok zaten bu ürünler. Nereden nasıl buldun da bu ikisine karar verdin bilemedim. GTX295 performans olarak haliyle

Sanayi Devrimi

1 – iPod Toilet Roll Holder

iPod'um var ve tuvalet keyfi yapmaya bayılıyorum. E o zaman neden duruyorum? Hemen bir iPod Toilet Roll Holder alıyor, rahata kavuşuyorum.



2 – Digital Photo Mug

Termosunuzla yeterince vakit geçiremiyorsanız alın size bir fırsat! Evet, termosunuzla. LCD ekran var, resimler falan. Ne o, beğenemediniz mi? Biz de beğenmemiştik zaten.





3 – Danger Bomb Alarm Clock:

Sabah yataktan kalkarken aksiyon arayanlara gelen Sanayi Devrimi güzelliğimiz Danger Bomb Alarm Clock. Filmlerde bir türlü göremediğimiz o yanlış kabloyu çekmenin tadına varmak paha biçilemez (o arada uyanmış da oluyorsunuz, bir taşla iki kuş).

4 – Grassy Lawn Charging Station

Bizim toprağa basma ihtiyacımız var da, telefonlarımızın yok mu? Yok. Ama kimileri olduğunu düşünüp Grassy Lawn Charging Station'ı icat etmiş. Olmuş mu? Olmamış.



5 – Rubic Cube MP3 Player:

Sinir küpü derlerdi buna ben küçükken (şu anda da diyorlardır muhtemelen). Peki Rubic Cube MP3 Player'a ne diyelim? Sinirli müzik küpü? Müzikli sinir küpü? Sinirli kübik müzik? Çıkamadım işin içinden.



6 – Chopsticks with Clip

Tam benlik. Ne yaparsam yapayım tutamıyorum şu çubukları yahu (adı chopsticks miydi?). Sen de mi tutamıyorsun? O zaman Chopsticks with Clip'çiyiz biz. Sanayi Devrimi'nde bir ilk yaşanıyor, işe yarayan bir ürün ağırlanıyor. Yetişin, Sanayi Devrimi amatör ruhunu kaybediyor!



çok yeterli. Ama ne gerek var modu açık olarak geliyor. Ayrıca DirectX 11 destekli bir ürün edinmek daha akıl kârı, ama yine senin bahsettiğin sebepten değil. Yeni oyunlar nasıl geri uyumlu ise, daha yenileri de aynı şekilde geri uyumlu gelmeye devam edecek. Eski nesil DirectX API'lerinin ortadan kalkması daha çok zaman alacaktır. DirectX 11 kullanmanın yararı, destekleyen yazılımlarda sisteminde daha iyi performans almanı sağlayacak olması. Windows 7'ye geçiş şart elbette.
Senin verdiğin fiyat aralığında bakman gereken ürün GeForce Nvidia GTX460. Benim girip çıktığım sanal mağazalarda en ucuz ürün KDV dahil 314TL idi. Modifiye modellerin fiyatları, 500-600TL'ye kadar çıkıyor. Sana lazım değil elbette. GTX460 uzun süre seni götürecek, istediğin performansı almanı sağlayacaktır. Elbette yeni ekran kartının ve sisteminin sağlığını garanti altına almak için bir de düzgün güç kaynağı edinmen gerekiyor. Bu konuda dergide sıkça tavsiye verdiğimizden dolayı ufaktan kızıyorum artık bak. Eski sayıları açıyorsun, 500-700W arası güç kaynağı tavsiyelerimize bakıyorsun hemen. Yardımlarım ulaşmıştır umarım. Kal sağlıcakla.

PC GÜÇ GEREKSİNİMİ

S Öncelikle Selamlar. Aşağıda gördüğünüz sistemi kendimce toparladım. Intel i5-2500K, MSI P67A-GD65 (B3) anakart, MSI N560GTX Ti Twin Frozer II, GSKILL 2x2GB RIPJAWS 2000MHz DDR3 bellek, 1TB sabit disk, Cooler Master RC-690 80PlUS GX 650W kasa. Sorum, bu sisteme ilerleyen zamanlarda SLI yapacağım, eh overclock olmadan da olmaz tabii, bu hale gelecek bir sistemi bu güç kaynağı besleyebilir mi? Uzunca araştırdım, ama bu olayla ilgili pek bilgim olmadığı için kesin sonuca varamadım. Birçok yerde bu kasayla beraber gelen güç kaynağına güvenebileceğim yazıyordu. Ama size sormadan edemedim. Bu kasayı almalı mıyım, yoksa ayrı bir güç kaynağı ve kasaya mı başvurmalıyım? Eğer öyleyse siz ne tavsiye edersiniz? Sistemin 10 taksit fiyatı aşağı yukarı 2200TL. Sizin de önerileriniz varsa, bu fiyat aralığında (şunun yerine bunu al tarzında) fena olmaz. Özellikle bellek konusunda farklı alternatiflere açığım. Anakart zaten sizin incelediğiniz, overclock performansı iyi olan bir ürün. Farkındayım bayağı uzattım ama öğrenci kredisiyle alıp uzunca süre idare edeceğim için ince eleyip sık dokuyorum ister istemez. Uzun uzadıya yayınlamanızı beklemiyorum zaten, ama en azından cevaplandırırsanız memnun olurum. Kalın sağlıcakla.
Yavuz CAN

C Öncelikle sana da selamlar Yavuz. İyi güzel toparlamışsın sistemi. Şimdiden hayırlı olsun. Soracağım bir iki soru olacak elbette. Hatta öyle sorular soracağım ki senin sorularını ortadan kaldıracak. Hazırsan başlıyorum. Neden SLI yapıyorsun? SLI yaparsan seçtiğin kasa ile gelen güç kaynağı sistemini kaldıracaktır bir noktaya kadar. Ancak gereksiz yük altında kalacaktır. İlla SLI yapacağım diyorsan biraz daha güçlü bir ürün tercih edebilirsin. Ama SLI yapmana ne gerek var onu bilemedim? Eğer oyun oynayıp standart gündelik işlere koşacaksan sistemi, sadece boşa elektrik yakmış olursun. İleride SLI yapacağına bütçeni az daha genişletip daha iyi bir ekran kartı al ki GTX560 da gayet yeterli. Bir diğer sorum, neden overclock? "Eh overclock olmadan olmaz tabii" diyorsun da neden? Biz incelediğimiz ürünlerin elbette bu konuyla ilgili özellikleri varsa belirtiyoruz, test ediyoruz. O anakart da gayet başarılı bir ürün. Ama aldığınız her ürünü overclock etmenize ne gerek var? Ben OC yarışmalarına katılacağım diyorsan ne ala. Ama yok oyun oynayacaksan hem boşuna elektrik harcarsın, hem de sistemini gereksiz stres altına sokarsın. Yani bu bölüme de gerek yok. Bellek seçimi sana kalmış. Benim daha fazla güvendiğim markalar belli. Pazar Yeri'nde bir tur atıver. Ama 2000MHz diye fark vereceksen gerek yok (GSKILL kullanmadım, test etmedim, yorum yapmıyorum markaya bu yüzden). Lakin overclock yapmadan bu hızda kullanamıyorsun. Zaten ben hiçbir zaman overclock yapmanızı tavsiye etmiyorum. Kaldı ki üretici firmalar da bu konuda yüzde yüz garanti vermiyorlar biliyorsun. Daha yüksek performans istiyorsan GTX580 ekran kartı ve i7-2600'e doğru uzanabilir, hiç overlock'a ve SLI'a girmeden uzun yıllar mutlu mesut yaşayabilirsin. Hatta sistemi verdiğin özelliklerle topla, ne ekstradan para harca ne de sistemini gereksiz stres altına sok. Arabaları modifiye edince ne oluyor? Kimilerine göre sözde "cool" oluyor. Ama aynı zamanda ömrü kısalıp değeri de azalıyor. Tamamdır? İyi alışverişler o zaman.

İki mektupta bitiriyorsun Usta demeyin bana. Az ama uzun mektuplar atıyorsunuz, benim yapabileceğim bir şey yok. Kendi kendime mektup atıp cevaplayacak halim de yok. Genel olarak gözüme çarpan, sistem seçimi söz konusu olduğunda hep en çok üstünde durduğumuz konularda kararsızlık yaşıyor olmanız. Arkadaşlar en iyi bildiğiniz konular bunlar, yapmayın gözünüzü seveyim. Tamam çok çeşit var ama aklımızı başımızdan alıp götürecek kadar da değil. Hadi bakalım daha yaratıcı sorunlar (ben de iyice sapıttım ha), daha enteresan sorular (ki cevapsız kalsın böyle, oha soruya bak deyip orada kalayım böyle zomg diye) bekliyorum sizlerden. Derdinizi tasanızı **donanim@oyungezer.com.tr** adresine atmaktan çekinmeyin. Bekliyorum efendim (evet kar bekliyorum hâlâ).

7 – Penguin Tea Bag Dipper

Çay koymak ağır geldi, sallama çayı sallamaksa o an bir işkence. Çay içmeyin olsun bitsin! Nasıl olsa Penguin Tea Big Dipper'ın poşeti kaç dakika sallayacağını ayarlamaya da üşeneceksiniz, ne gereği var?



8 – LCD Belt Buckle

Teletubbies vardı zamanında, karınlarında televizyon falan. LCD Belt Buckle da o tatta bir kemer. Takın, takılalım sıkı sıkı.



9 – The Saint B Player

Papazsak müzik dinleyemeyecek miyiz? Papaz olmadığımız için bilmiyoruz. Tut ki dinleyemiyorlar. Ya da dinleyemiyorlardı çünkü artık The Saint B Player var. (Belki de dinleyebiliyorlardı hep, bilmiyoruz.)



10 – Like Dislike Stamp Kit

Facebook'ta beğen beğen nereye kadar? Bakın burada daha gerçekçisi var. Hem de "Dislike" seçeneğiyle beraber geliyor, daha ne olsun? (Hiç olmasın?)



BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM

7 MART

Tasarımlasak da mı saklasak?

Ergonomik tasarım, özellikle küçük elektronik aletler söz konusu olduğunda, gerçekten çok önemlidir. Çünkü elinizdeki ürünün kullanım keyfini azaltan en küçük bir ayrıntı bile sizi aletten soğutabilir. Bunu anlatıyorum, çünkü Samsung'un NS310 netbook'unu elime aldığımda ürünün mavi rengi ve yuvarlak kenarları gerçekten de hoşuma gitmişti. Fakat ürünü biraz zorladığımda arkasındaki pilin bir köşesinden yuvasından ayrılması ve düşecek hale gelmesi ürünün yapımında kullanılan malzeme ve dayanıklılığı konusunda bende şüphe yarattı.

Netbook'u kullanmaya geçtiğimde touchpad'in altında bulunan bir çukura yerleştirilmiş touchpad tuşları da hiç ergonomik gelmedi. Çünkü her kullanımda parmaklarınız ister istemez bu çukurun kenarlarıyla da temas ediyor. Belki uzun süre kullandığınızda alışabilirsiniz. Klavye çok iyi yerleştirilmiş ve rahat bir kullanım sunuyor. Ürünün en büyük avantajlarından birisi olan LED ekranı, çok aydınlık mekanlarda bile yansıma derdi olmadan rahatça çalışmanıza imkan tanıyor ve gerçekten iyi bir görüntü veriyor. Ürünün ses performansı ise benzerlerine nazaran daha temiz ve net. 12 saatlik pil ömrü sunan Samsung NS310, 250GB'lık bir sabit disk alanına sahip. 10.1 inçlik ürün yaklaşık 1kg ağırlığında ve kolayca taşınabiliyor.

Netbook



NS310'un üzerinde 1,50GHz'lik Atom N550 işlemci ve 1GB RAM bulunuyor. Ürün henüz ülkemizde satışa sunulmadı ama tasarım açısından Samsung'un en iddialı parçalarından biri olduğu için kullanıcılar tarafından nasıl karşılanacağını merakla bekliyor olacağız.

Ortalama # renkli # dar ekran

POSTED @ 08:00 / 4 yorum

9 MART

AOC atakta, bizden söylemesi

Bu sene monitör gamındaki yepyeni ürünleriyle atağa geçen AOC'nin 24 inçlik e2437Fh kodlu LED monitörü beni benden aldı diyebilirim. 17" CRT monitörünüzden sonra böyle ferah feza bir ekrana geçtiğinizde hem acayip mutlu oluyor hem de yalnızca 3,5 kilo ağırlığında olması karşısında hafif bir algı karmaşası yaşıyorsunuz. Ürünü, arkasına bir kablo takmak için tek elle bile kolayca kaldırabiliyorsunuz. Ekranın etrafını kaplayan şeffaf çerçeve ise ayrı bir estetik hoşluk. Monitör arka tarafındaki tek bir destek ayağıyla duruyor ve altında bir boşluk yok.

Monitör



AOC'nin en keyifli özelliklerinden biri, hemen önündeki dokunmatik tuşlarıyla erişebildiğiniz, kullanıcı dostu menüsü. Buradan ayarlarınız kolayca yapabiliyorsunuz. İkinci keyifli özelliği ise "i-care" sistemine sahip olması. Bu sistem sayesinde çevredeki ışığa göre ürün kendi parlaklığını ayarlayarak hem gözlerinizin daha az yorulmasını sağlıyor hem de güç tasarrufunda bulunuyor.

Yalnızca 22mm kalınlığındaki monitör 20.000.000:1 kontrast oranına ve 1980 x 1080 çözünürlüğe sahip. Böylece oyun oynamak da film seyretmek de müthiş bir keyif halini alıyor. Özellikle oyun oynarken uzaktaki objelere daha kolay hakim olabilmek çok hoşuma gitti. Mesela sniper tüfeği kullanırken daha kolay nişan alabiliyorsunuz. Strateji oyunlarında ise, grafik kalitesi büyük bir görsel şölene dönüşüyor. Fiyatı 369$ + KDV ve monitörü satın aldıktan sonra yıllarca başka monitör kullanmayacağınızı rahatlıkla söyleyebilirim.

Büyük, LED, sensörlü

POSTED @ 18:43 / 18 yorum

14 MART

Projektör

Koy kütüphaneye, dursun

Projektörlerin yer kaplamayan, pratik ürünler olması ve istediğiniz yeri sinema perdesine çevirme yetenekleri benim gibi film seyretmeyi çok sevenler için bu cihazları daha da çekici hale getiriyor. Özellikle akşamları ışıkları kapatıp koltuğa kurulduktan sonra bir projektör ile tam bir sinema keyfi yaşamanın hazzı bambaşka.

Epson'un EB 1750 kodlu projektörüyse öncelikle ebatlarıyla cezbedici, zira kendisi kütüphanenize sığacak kadar küçük. İsterseniz bir notebook çantasına kolayca sığdırıp yanınızda bile taşıyabilirsiniz. Ürün 44 mm kalınlığında ve 1.7kg ağırlığında. VGA arayüzünden PC'nize kolayca bağlayıp birkaç saniye içerisinde çalışır hale getirebiliyorsunuz. Ürünün bir başka güzelliği de duvara 30 cm kadar yaklaştırsanız dahi net görüntü alabilmeniz. Şahsen film seyrederken ve oyun oynarken bu tasarımın tüm avantajlarını kullandım.

Manuel netleme yapabildiğiniz ürünün tek kusuru fanının biraz fazla ses çıkarması. Film ve oyunda kendi gürültünüze kaptırdığınızdan sorun olmuyor ama sessizlik gerektiren durumlarda biraz kulaklarınızı tırmalıyor. Son derece net görüntü veren ve kullanıcı dostu menüleri sayesinde ayarlarınızı kolayca yapabildiğiniz ürün 750 Euro+KDV fiyatıyla kendi segmentinde kabul edilebilir bir seviyeye oturuyor.



İnce # küçük # yakın mesafe

POSTED @ 13:24 / 9 yorum

PSP Go'nun şarjı bitmek bilmiyor. Aleti 3 haftadır aralıksız bekleme konumunda tutup arada oyun oynuyorum, bana mısın demedi.



Fotoğraf makinesi

16 MART

Karanlıkta deneyin

İlk kompakt dijital fotoğraf makinelerini düşünüyorum da, o aletlerle karanlık ortamda veya gece çekim yapmak tam bir işkenceydi. Hele hele üzerlerinde flaş yoksa zaten imkansızdı. Oysa şimdi elimde harika bir makine var ve gece çekimlerinde müthiş bir sonuç veriyor. Panasonic TZ20'den bahsediyorum. Aslında ilk bakışta herhangi bir fotoğraf makinesinden bir farkı bulunmayan TZ20, 16x zum özelliğine sahip ve bu sayede kullanım rahatlığı sağlıyor. Çift mikrofonu sayesinde video çekimlerinde çevredeki sesleri doğru bir şekilde ayrıştırıyor. Fotoğraf makinesi LEICA lens kullanıyor ve 1920 x 1080 çözünürlükte Full HD video çekebiliyor. Aynı zamanda seri çekim yapabiliyor. Ürünün üzerinde bulunan GPS özelliği sayesinde çektiğiniz fotoğrafların harita üzerindeki yerlerini de kaydedebiliyorsunuz. Ürünü kullanmak için mutlaka SD bellek kartı kullanmalısınız çünkü fotoğraf makinesinin belleği yok denecek kadar kısıtlı. Türkiye fiyatı ise henüz belli değil.



LCD Ekran # hızlı netleme # gece çekimi

POSTED @ 03:25 / 5 yorum

TTNET'in dijital oyun mağazası **Playstore** açıldı. Güzel gelişmeler için hatta kalın.

19 MART

Logitech konfor nedir biliyor

Fiyatlarını yüksek bulduğum bazı firmalarla ne zaman bu konu hakkında sohbet etsek bana genelde şunu söylerler: Evet fiyatlarımız rakiplerimize göre yüksek ama malzeme kalitemiz ve üretim hassasiyetimiz rakiplerimizin çok üstünde. Açıkçası belli firmaların bu açıklamasına katılmamak mümkün değil. Hani asılacaksak İngiliz sicimiyle asılalım derler ya, işte öyle bir şey.

Logitech de o firmalardan biri fakat bu defa beni şaşırttılar. Zira elimdeki F710 kodlu gamepad, 49$+ KDV fiyatıyla gayet uygun görünüyor. Gamepad'de elinizle kavradığınız tüm kısımlar yumuşak plastikten yapılmış. Daha elinize alır almaz malzeme kalitesini avuçlarınızda hissediyorsunuz. Ayrıca yanında gelen yazılım sayesinde dilediğiniz her oyun için bir profil yaratıp cihazı ona göre kalibre edebiliyorsunuz.

Gamepad



F710'u denemek için hemen bilgisayarımda Need for Speed: Hot Pursuit'i açtım. Yarış oyunlarının bir gamepad'le çok daha kolay oynandığı malumunuz. Oyunu oynarken ne gamepad'in ağırlığından rahatsız oldum ne de force feedback fazla titreyip rahatsız etti. Üstüne bir de kablosuz olması sayesinde koltuğumu geriye itip ayaklarımı bilgisayar masasına koyarak iyice keyifbaz oldum. Oyunu saatlerce oynadıktan sonra klavye ile toplayamadığım bir sürü badge'i almıştım.

Benzer gamepadlere göre ele daha iyi oturan ve bir sağlamlık hissi veren ürün, iki adet kalem pille çalışıyor. Aslında bu kadar kaliteli bir gamepad bir de konsollarla uyumlu olsa ne kadar güzel olurdu.

Konforlu # şık # kablosuz

POSTED @ 14:45 / 32 yorum

"Büyük" büyük kardeş

-Ozan yan masadan bildiriyor- Düşündüm de bu köşeye bir isim mi versem? Artık kendi ayaklarımızın üstünde durmanın vakti gelmiştir belki. Şaka bir yana HTC ile başlayan maceralarım Burak'ın sayfasında, bu naçizane köşede yine bir HTC ile devam ediyor. Hem de bu sefer HD kalitesinde.

HTC Desire HD, bir önceki ay bahsettiğim ve çok (gerçekten çok) sevdiğim Desire modelinden biraz daha büyük bir ekranla arz-ı endam ediyor. "Büyük" kelimesine taktım çünkü telefon, pek de "büyük" olmayan ellerime bir boy "büyük" geldi. Küçük kardeşi gibi çok işlevsel bir telefon olmanın ötesinde, HD kalitesinde 4.3 inç, 480x800 WVGA çoklu dokunmatik ekranı, Dolby Mobil ve SRS sanal ses sistemiyle gözümüzü gönlümüzü açtı. HTC'nin beğendiğim HTC Sense arabirimi ve Android 2.2

işletim sistemi ile yine HTC'nin ve Google'ın birçok uygulaması bir arada. HD görüntüde rahatlıkla kullanılabilecek bir eKitap uygulaması da hazır gelenler arasında. Dışarıdan yüklediğiniz veya 8 MP kamerasıyla çektiğiniz 720p HD kalitesindeki videolarınızı evinizdeki DLNA uyumlu televizyonunuzda seyredebilirsiniz (tamam, bu özellik herkese hitap etmiyor). Ayrıca HTC'nin bu model için, kayıp/çalıntı durumlarında telefonunuzu uzaktan yönetebileceğiniz bir hizmeti de var. Son olarak Android Market artık Türkçe ve bu telefonla Android Market'e de girebiliyorsunuz.

Piyasa fiyatı yaklaşık 1400TL olan HTC Desire HD'nin, "büyük" ekranlı telefon severim, bir de HD kalitesindeyse bayılırım diyenlerin beklentilerini rahatlıkla karşılayacak bir telefon olduğunu bildirir ve köşeyi sahibine bırakırım.

Cep Telefonu

19 MART



Geniş # HD # Kalteli ses

POSTED @ 23:02 / 8 yorum

Konsolların harekete duyarlı kumandaları olmasaydı herhalde pek bir esprileri kalmazdı. Sonuçta onlarla yapabildiğimiz her şeyi PC'de de yapabiliyoruz.

Sosyal ağlar günlük hayatımızı fena halde sarmış durumda. Tabii ki kullandığımız tüm elektronik aletler de bu yeni akıma hemen uyum sağladı. Samsung'un Wi-Fi özellikli **SH100** fotoğraf makinesi de bunlardan birisi. Bu makinayla çektiğiniz fotoğrafları hemen Facebook veya **Picasa** üzerinden paylaşabiliyorsunuz, hatta Youtube'a gönderebiliyorsunuz. Bir de internette herkesin faydalandığı sosyal ağ hizmetleri mahkeme kararlarıyla devamlı olarak kapanmasa ne güzel olacak öyle değil mi?



Haier notebook'ları bir süredir raflarda görüyoruz. Ülkemize yeni giriş yapmış olan bu firmanın notebooklar'ından sonra şimdi de monitörleri piyasaya sürülmeye başlanmış. İlk olarak 18,5 inçlik LCD modeliyle görücüye çıkan markanın Türkiye dağıtıcısı ise **Apacer**, PQI, Lacie gibi markaların da temsilciliğini yapan DataStar.



Nokia **C7** modeli satışa sunuldu. Parlak paslanmaz çelikten üretilen yeni Nokia C7, 3,5 inçlik tamamen dokunmatik AMOLED cam ekrana sahip. Sosyal ağlara ve Ovi Mağaza'ya erişimi, 8 MP kamerası ve özelleştirilebilen üç ana ekranı olan telefonun buzlu metal, kömür siyahı ve maun (bu renk isimlerini nereden buluyorlar bilmiyorum)olmak üzere üç renk alternatifi var. Bir ara teste istemek gerek.



Bir gün posta kutunuza "**Bu Fare Bir Gün Toprak Olacak**" diye bir e-mail düşse ne yaparsınız? Tabii ki bu yaratıcı başlığı üreten editöre saygı duyup gelen bülteni okursunuz. Aslına konu Fujitsu'nun doğada yüzde yüz çözülebilen bir fare üretmiş olması. Tasarımı çok standart görünse de, doğa anaya fazlasıyla borçlanmış durumda olduğumuzu düşünürsek "farem ille de janti olsun" lüksünü artık bir yana bırakmalıyız belki de.



OYUNLARI EVDEN ÇIKARDIK...

THE GAME

for big kids



HAYALLERİNİZİN BİR KISMI BURADA! - Furkan Faruk Akıncı

DÜNYANIN İLK 5 YILDIZLI DİJİTAL EĞLENCE MERKEZİ THE GAME'in üzerindeki perde kalktı. Ellerimizde büyüyüp şekillenen bu muhteşem projeyi sizlerle paylaşmak için can atıyorduk. İşte nihayet o an geldi…

Eski ofisimizde herhangi bir gündü… Sanırım 2008'in Ekim ya da Kasım'ı. Soğuk, yağmurlu bir gün olduğunu hatırlıyorum. İşimizin başındayız, her zamanki yoğun günlerden biri. Akşam üzeri, Tuğbek ofiste yok. O sıralar kovaladığımız projelerin heyecanı içerisindeyiz ve Tuğbek'in ofise her girişi, Noel Baba'nın bacadan elinde sırtında hediyelerle girmesini hatırlatıyor bize. Ne zaman bir toplantıdan gelse heyecanını paylaşıyor bizimle "bakın böyle böyle gelişmeler var" diye. Aldığımız her cümle motivasyonumuzu katlıyor, dört elle sarılıyoruz işimize. Kendi yağımızda güzelce kavruluyoruz. Fakat o akşamüzeri biraz farklıydı. Tuğbek'in hediye çuvalı sanki biraz daha dolu gibiydi. Aldık birer kahve, konuşmaya başladık:
"Point Hotel var ya Taksim'deki… İşte onun içine bir oyun mekanı düşünülüyor. Otel yönetimi bizimle hareket etmek istiyor bu noktada…"

Bir anda heyecan bastı tabii. Oyun; hem de beş yıldızlı bir otelin içinde… Hem de Oyungezer ekibinin, SETİ'nin yöneteceği bir mekan. Kulağa o kadar hoş gelen bir proje ki tarifi mümkün değil. Tamam, oyun dergisi yapmak konusunda adımız fazlasıyla yayılmış olabilir, en beklenmedik kurumlardan "bize dergi yapın" önerileri geliyor olabilir ama bu farklı. Çünkü bir yandan da kendiliğinden Türkiye'nin oyun konusundaki tek danışmanlık merkezi olduğumuz gerçeğinin de bir kez daha altını çizen bir proje bu. Oturup konuşuyoruz kendi aramızda ve tamamdır! Biz bu işi yaparız. Kendimize güvenimiz tam.

O andan itibaren hayatımıza yepyeni kavramlar girmeye başlıyor. Yeni terimler, yeni iş akışları, yepyeni bir sayfa daha. Her yeni projemiz evladımız gibi değerli. Ama bu projenin başka bir örneği daha yok ki… Tam anlamıyla ellerimizde büyüyecek, serpilecek… Onun büyüyüp kendi ayakları üzerinde duran kocaman biri olmasını izleyeceğiz keyifle. Aradık "dünyada böyle bir mekan var mı acaba" diye. Yok. Yeni bir işletme modeli bu, hem de daha önce denenmemiş bir içerik anlayışıyla birlikte. Demek ki bizden sonrakiler araştırırken bizi bulacak, önce The Game'e bakacaklar, ondan esinlenecekler, ne güzel. Ama bu durumda zannettiğimizden de büyük üstümüzdeki sorumluluk. Aman diyelim.

Ardından Point Hotel grubunun çok ama çok daha büyüyeceği çalınıyor kulağımıza. Gayrettepe'de yepyeni bir otel açılacağı söyleniyor. Türkiye'nin ilk art-tech oteli, Point Hotel Barbaros çatısı altında ete kemiğe bürünüyor. Sanat ve teknoloji, öyle mi? Hah, açacağımız mekan da işte ancak böylesi bir vizyon dahilinde kendini bulabilir. The Game'in parçalarını birleştirmeye artık başlayabiliriz.

BÜYÜKLERE OYUNLAR

2,5 yıllık son derece yoğun bir proje geliştirme aşamasının ardından hayata geçen bir proje oldu The Game for Big Kids. Yüzlerce toplantı, sayfalar dolusu araştırma, inşaat sürecimiz, altyapı çalışmaları, sıfırdan oluşturulan bir ekip, hepsi ama hepsi The Game'in nakış gibi işlendiği anlamına geliyor. İlkin bir otel hoşluğu gibi görünen The Game'i süreç içinde markalaştırdık, kurumsal yapısını oturttuk ve dünyada başka bir örneği daha olmayan eşsiz bir mekan haline getirdik. Hani yıllardır ağzımızın suları akarak izlediğimiz oyun fuarları var ya… İşte The Game'i bir oyun fuarı kadar hareketli, değişken, yenilik ve sürprizlerle dolu bir dijital eğlence merkezi kimliğine büründürdük. Kocaman oyun endüstrisinin ülkemizdeki en net fotoğrafı olmasına gayret ettik. Ve The Game, şu anda oyun teknolojisinin geldiği son noktanın solunacağı, yeni arkadaşlıkların kurulacağı, sadece üyelere özel partilerin, çalışmaların yapılacağı kocaman bir mekan olarak hayata geçti. Bizi çok duygusal bulmanız olası ancak mekanı her gördüğümüzde gözlerimiz dolmuyor değil.

Peki, The Game nedir? Çok açık konuşayım, The Game lüks bir *PES kafe* ya da internet kafe değil. Yani daha önce uygulanmış formatları alıp şık bir mekana serpiştirmedik. Santim santim tüm alanların nasıl verimli değerlendirileceği, misafirlerin kendilerini nasıl rahat hissedeceği, oyundan hiç anlamayan insanların da gelip katılımcı olabilecekleri esnek bir alan açmayı denedik. Daha ilk günden Alman filozof Friedrich Schiller'in "İnsan oyun oynadığı sürece tamdır" felsefesinden yola çıkarak adımlarımızı atmaya başladık. Ve dedik ki "The Game zaman içerisinde insanların oyun algısını değiştirecek."

MEMBERS ONLY

The Game sadece üyelerine hizmet verecek bir mekan. İçeride kendi topluluğunu, topluluğuyla birlikte kendi kültürünü ve trendlerini oluşturacak yeni bir sosyal girdap. The Game'de oyunlar, ülkemizdeki bilindik kalıplarından çıkarak, sosyal bir kavrama dönüşecek. The Game kendi oyun gruplarını oluşturacak, kapalı partilere, turnuvalara, atölye çalışmalarına ev sahipliği yapacak. Her an her yerden sürprizler fırlayabilecek. Ne gibi? Mesela üyelerimiz kazandıkları bir tunuvadan sonra ceplerinde bir Şampiyonlar Ligi final bileti bulabilecekler ya da şık bir restauranttan akşam yemeği… Ya da belki bir tatil... Bir anda ünlü bir futbolcuyla *FIFA* ya da *PES* oynarken bulabilirler kendilerini; ünlü bir metin yazarıyla *Heavy Rain*'in dramatik altyapısını tartışırken de…The Game'de üyelerimiz için sık sık tematik organizasyonlar düzenliyor olacağız. Aslında heyecanıma verin… Sonda söylenecek şeyi başta söyledim… Üye olduğunuz anda The Game'i sınırsızca kullanma şansına sahip oluyorsunuz elbette ki. Peki The Game'in içinde neler var?

BAŞKA DİYARLARA AÇILAN GEÇİT

Point Hotel Barbaros'un B3 katına indiğiniz anda bambaşka bir atmosfer karşılıyor sizi. Kapıdan girdiğinizde yüzlerce başvurunun arasından özenle seçtiğimiz ekip arkadaşlarımız tarafından karşılanıyorsunuz. Bizi tanıyanlar, The Game'i gördükleri an işin içinde bizim olduğumuzu anlayacaklardır. Kesinlikle daha önce solumadığınız ilginç bir havayla karşılaşıyorsunuz ilk adımlarınızda. Genişçe bir cafe-bar alanı karşılıyor sizi. Zengin bir menümüz ve kendi mutfağımız var. Alkollü ve alkolsüz içecekler menüye dahil. Bu nedenle 18 yaşından küçükleri alamıyoruz The Game'e. Oyunlara dalmadan önce bir şeyler atıştırıp sohbet etmek ya







The Game'in kadrosu da bizler gibi oyuncu. İpucu: Rock Band oynamaya giderseniz Arda'ya bir sorun, davul çalmak için müsait miymiş?





THE GAME ŞAŞIRTICI BİR MEKÂN. KİMİSİ İÇİN BİR SPOR SALONU, KİMİSİ İÇİN MÜZİK STÜDYOSU, BİR YARIŞ PİSTİ YA DA İSTERSENİZ ŞIK BİR TENİS KORTU… HEPSİNİ BİR ARADA GÖRMEKSE GERÇEKTEN ŞAŞIRTICI.

da masaüstü oyunlar oynamak mümkün. Masaların tam karşısında dart alanımız var. İster kendiniz takılın, isterseniz milletin kapışmasını isteyin. Ha peki, oyun oynarken bir şeyler yiyip içmek mümkün mü? Elbette… Ana yemekleri masanızda denemenizi tavsiye ederiz tabii ki ancak oyun keyfinizi bölmeden de bir şeyler atıştırmak ve içkilerin tadına varmak mümkün.

The Game'in derinliklerine doğru uzanan serbest oyun alanlarını fark ettiğinizde yepyeni bir mimari konseptle karşılaşıyor olacaksınız. Tüm ekranlar tavandan iniyor ve ortalıkta tek bir kabloya bile rastlamıyorsunuz. Bu serbest oyun alanlarında dilediğiniz oyunu arkadaşlarınızla birlikte oynayabiliyorsunuz. Bu alanın ortasında gökkuşağı gibi parlayan kuleyse dört kişinin aynı anda takılabileceği Wii platformu. Sürekli değişen renkleri, geniş hareket alanı ve eksiksiz oyun yelpazesiyle dilediğiniz gibi takılabilirsiniz bu alanda. Kulenin tam arkasında *Counter-Strike*'tan fırlamış gibi duran FPS alanımız bulunuyor. Yalan yok, burayı direkt *de_dust* haritasından esinlenip tasarladık ve tunuva alanı olarak konumlandırdık. Serbest oyun alanının çevresindeyse tematik alanlarımız yer alıyor. Stadyum alanında dev perde üzerinde futbol oyunlarının tadına varabilirsiniz. Hemen yanında PlayStation Move desteğiyle oynayabileceğiniz boks ringimiz bulunuyor. Merak etmeyin, havlu ve su bizden… Bu alandaki diğer tematik köşeyse tenis kortumuz. Dört kişi aynı anda Wii üzerinde tenis oynayabilirsiniz. Serbest oyun alanı ve cafe bölümü arasında kalan bölgedeyse kocaman bir sahnemiz var. Bu sahne bizim için önemli alanlardan biri. Sahneden verdiğimiz herhangi bir görüntüyü serbest oyun alanındaki tüm görüntü birimlerine aktarabiliyoruz. Aynı zamanda sesi de tüm alana dağıtma şansımız var. Lansmanlar, basın toplantıları, motivasyon ve eğitim etkinliklerinde firmaların da rahatça faydalanabilmeleri için esnek bir teknik altyapı kurduk. Parti zamanlarında sevilen DJ'leri davet edeceğimiz zaman kullanmaları için bir kabin eklemeyi de ihmal etmedik. Hem sahne alanında, hem de dart bölümünün üzerinde iki adet de dev perdemiz bulunuyor. Serbest oyun alanından ayrılmadan önce The Game Shop'tan da bahsetmemek olmaz. Ülkemizin en önemli oyun satış firmalarından olan Mavi Shop desteğiyle hazırlanan dükkanımızda oyunla ilgili ne ararsanız var. Simülasyon aksesuarlarından figürlere, oyunlardan tişörtlere kadar oyunlara dair ne ararsanız burada bulabilirsiniz.



Cafe & bar ve serbest oyun alanını geride bıraktığınızda The Game sürprizlerini patlatmaya başlıyor. Hemen sağ koridoru takip ettiğinizde üç adet müzik odası karşılıyor sizi. Üçünün de teması birbirindan farklı. Biri 60'lı yılların küçük, müzikli yemek salonlarına benziyor ve içeride *Rock Band Beatles* oynayabiliyorsunuz. Orta müzik odası bir arka sokak havasında. Burada *DJ Hero*'ya takılabilirsiniz. Son müzik odamızsa bir rock bar gibi tasarlandı. Tahmin edebileceğiniz gibi burada da *Guitar Hero*'nun sert rifflerine kaptırabilirsiniz kendinizi: Bu oda Metallica ve Iron Maiden'dan kopamayanlar için. Her üç odada da kocaman LCD televizyonlar ve kendi amfisi olan 5.1 ses sistemleri kullandık. Saat kaç oldu, kimin çocuğunu uyandırdım derdi olmadan bağıra çağıra oynayabilirsiniz. Olmaz ya, eğer enstrüman çalmak iste-



Eğer oyunlarda kullandığımız "open world" teriminin gerçek hayatta mekânsal bir karşılığı varsa, o karşılık The Game olmalı.









mezseniz, genişçe bir yelpazede karaoke oyunlarımız da bulunuyor. The Game'de tek başınıza da istediğiniz oyunun tadına bakabilirsiniz ancak emin olun, buranın tadı kalabalık arkadaş gruplarıyla oynanınca çıkıyor.

Müzik odalarıyla PC bölümünü birleştiren alana biz "pit-stop" diyoruz. Çünkü özel tasarlanmış yedi adet yarış simülatörümüz bulunuyor. Bu simülatörleri hazır almadığımızı belirtmek durumundayım. Bu platformlar tasarımından malzemesine kadar The Game ekibi tarafından yaratıldı. Üzerinde PlayStation 3, Logitech G27 direksiyon seti, Logitech Z5500 ses sistemi ve Sony Bravia 3D destekli televizyonlar bulunuyor. Koltuklarımızın hemen altındaysa yolda kasise denk geldiğinizde ya da biri aracınıza çarptığınızda sizi dürten Buttkicker cihazları bulunuyor. Simülatörlerde hep birlikte yarışmanın keyfi gerçekten bambaşka.

Pit-stop'ın tam karşısında iki adet geniş VIP odamız bulunuyor. Bu iki VIP oda The Game'in küçük versiyonları gibi… İçinde kendi mini-barı, televizyon yayını, bilgisayarı, PlayStation 3'ü ve Nintendo Wii'si bulunuyor. Bu odaların ayrıca kendilerine özel dev perdesi, projeksiyon ve ses sistemi de var. Biraz daha özel zaman geçirmek istiyorsanız, emin olun bir girdiğinizde bir daha çıkmak istemeyeceksiniz.

Geldik The Game'in son koridoruna… Koridorun sağında alabildiğine uzayıp giden rengarenk ışıklandırılmış bir podyum alanımız var. Yine Wii oyunlarının denenebileceği geniş bir alan burası. Bu alanın asıl bombası ACER Predator PC sistemleri. Bildiğiniz gibi Predator'ler, bulabileceğiniz en güçlü sistemlerden biri. Zaten onlara ulaşmak çok da kolay değil zira bu topraklarda satışı yok. Halihazırda yeterince güçlü değillermiş gibi bir de bu sistemleri upgrade ettirdik biz. Çalıştıramayacakları oyun yok. Koridorun sonundaysa son bir Wii kulemiz bulunuyor. Burada da Wii'nin denge tahtasını kullanan spor oyunlarına takılabilirsiniz.

DÜNYADA BİR İLK

The Game'i bu kadar özel yapan, sadece sunduğu teknolojiler değil ama… Oyunların daha geniş bir kitleye ulaşabilmesini sağlaması. Ekibimizin oyundan hiç anlamayan misafirlerimizle yakından ilgilenip onları bu değişik dünyayla tanıştırmaları. Çoğu oyununun daha çıkmadan The Game içerisinde bulunabilecek olması. Kapalı partileri, oyun workshopları… Saymakla bitecek gibi değil.

The Game'in bir diğer önemi de ülkemiz sınırları dahilinde oyun endüstrisi için yapılmış en önemli yatırımlardan biri olması. Oyunların söz konusu olduğu projelerde yüksek bütçelerle çalışmak Türkiye'ye pek kısmet olmuyor. Ancak Point Hotel yönetimi bu vizyonu sergileyerek ülkemiz oyun sektörü için en önemli adımlardan birini attı. Böylece, The Game ile birlikte ana akım medyanın da dikkati oyunlara çekilmiş olacak. Onlarla artık daha rahat iletişime geçebilecek ve oyunların aslında ne olduğunu çok daha rahat ifade edebileceğiz. The Game aynı zamanda diğer güçlü yatırımcıların da ilgisini çekecek kadar büyük bir proje. Şimdiden marka teklifleri almaya başladık bile… Ama adımlarımızı sağlam atmak istiyoruz.

Tam 2,5 yıl sonra projemizin hayata geçtiğini görmek inanılmaz bir duygu. The Game for Big Kids artık üyelerini bekliyor. Onlar için sınırsız sayıda sürprizi var. Oyun dünyasının içinden olun ya da olmayın, The Game içerisinde herkese göre bir şeyler var. Dijital eğlencenin sınırlarında dolaşmak ve oyun dünyasının nerelere geldiğine kendi gözlerinizle şahit olmak istiyorsanız The Game for Big Kids, Point Hotel Barbaros'ta sizleri bekliyor olacak.


BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2PLAY
SAYI: 03 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
TAM 6 MMO OYUNU + DVD'DE
EFSANE: EJDERHALAR MİRASI PROMOSYON KODU HEDİYENİZ
BU SAYIDA SİZİ BEKLİYOR!
KLAN LİDERİ OLMAK
Sadece zafer kazanmak size yetmiyorsa, bir de lider olmayı deneyin.
SOSYAL OYUNLAR REHBERİ
Etrafımızı saran sosyal oyunlar sizi ele geçirmeden, siz onları ele geçirin.
MMO DÜNYASI
Yeni çıkacağınız yolculuklarda size rehber olacak dev bir dosya konusu.
YENİ SAYI
TÜM TÜRKİYE'DE BAYİLERDE!
POINT BLANK
Tahtına hoş geldin yeni kral!
Huzur içinde yat Counter Strike!
Rising Force
Yeni topraklardan son gelişmeler
Oyun DVD'de
Last Chaos
İçinde kaybolacağınız yepyeni bir diyar
Oyun DVD'de
Efsane: Ejder Mirası
Bir efsaneyi tekrar keşfediyoruz
Oyun DVD'de
AYRICA: > Air Rivals > Requiem > Dark Orbit > Poisonville > Sea Fight > Kingdom Heroes > Combat Arms > Decaron > Atlantica > Dragonica > Sürpriz röportajlar > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)

EKRAN DIŞI

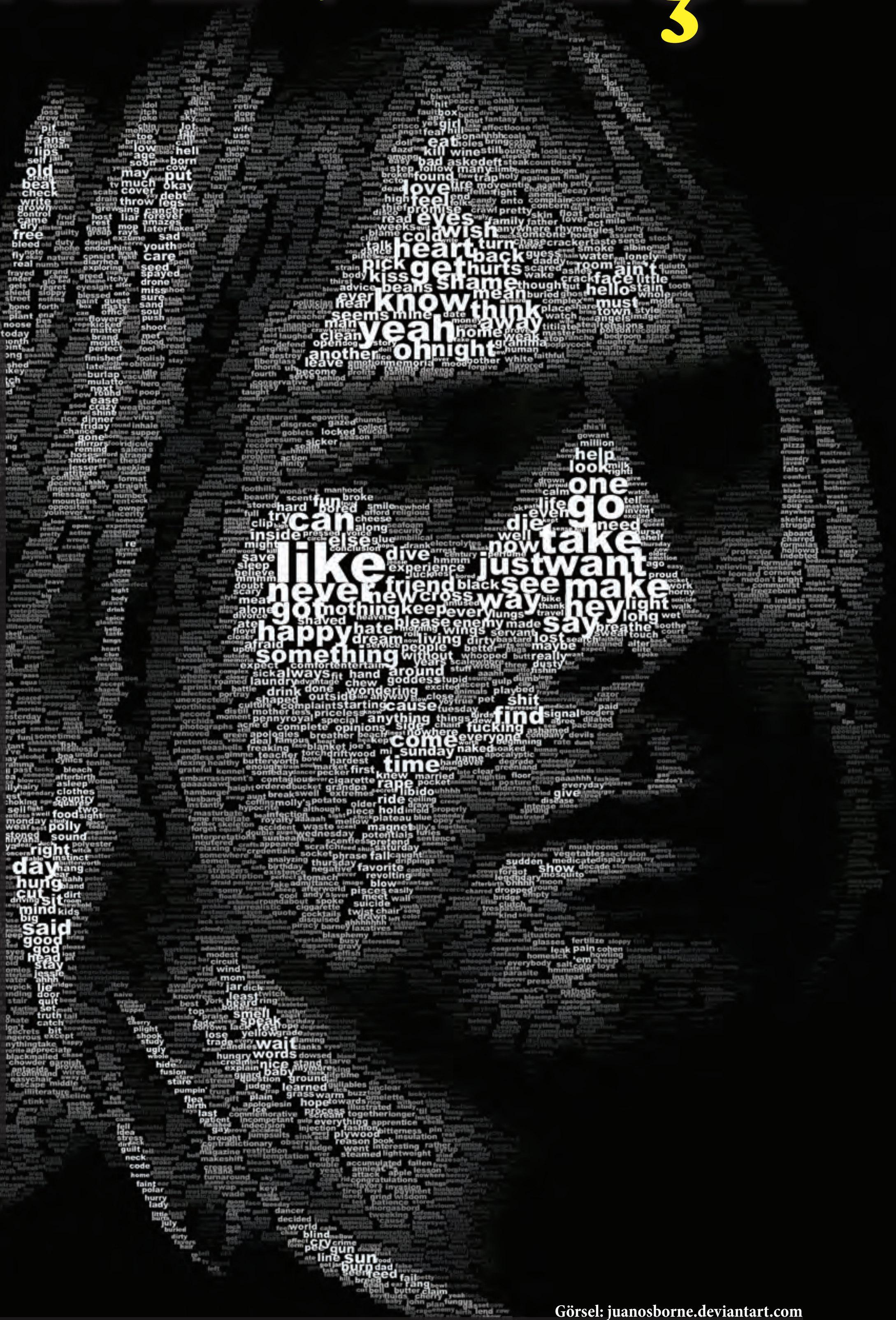


BURADAYIZ İŞTE, EĞLENDİR BİZİ

Müziğin, aşkın, direnişin, başkaldırının ve grunge'ın şehri Seattle. Jimi Hendrix, Alice in Chains, Pearl Jam, Queensryche, Soundgarden gibi isimlerin çıkış yeri olmasının yanı sıra öyle bir isimle özdeşleşmiştir ki, grunge dendiğinde dudaklardan dökülecek ilk kelime önceden bellidir zaten.

90'lı yıllar; sorunlu gençlik dönemleri, o zamanlar bambaşka bir ruha sahip İstiklal Caddesi'nde atılan hafta sonu turları, depresyon hırkaları, bin bir güçlükle satın alınan yabancı "kaset"ler, sınırları daha keskin çizgilerle ayrılmış müzik türleri, bu türlerin koyu hayranları ve tüm bu puslu hatıralarla birlikte yıllar geçtikçe daha da uzaklaşan ama hiçbir zaman silinmeyen bir isim Kurt Cobain. 5 Nisan 1994'te *solup gitmektense yanmak daha iyidir* diyerek bu dünyadan ayrılan ve her sene bu tarihte bir kez daha zihnimizin bir köşesine düşen bu grunge ilahının arkasından söylenebilecek tüm cümleler şimdiye kadar söylendi. Ama yine de; *iyi ki vardın, iyi ki ait olduğun müziği yaptın ve inandığın gibi yaşadın.*

DAMLA PINAR GÖK



Görsel: juanosborne.deviantart.com

EKRANDIŞINDAKİLER

Another Year

YALNIZ KALMA BU DÜNYADA

"DAMLA'NIN HER BAHAR aşık olması ne sinir bozucu, kedi midir mübarek?" diye oturduğum yerde hiddetlenerek tırnaklarımı sivriltirken bu filmi izlemem çok talihli bir rastlantı oldu. *Another Year*'ın merkezinde yer alan ve filmdeki yegâne mutlu çift olan Tom ve Gerri'nin nedense insana sıkıntı veren durağan saadetine şahit oldukça "işte Damla aynı Gerri gibi olacak, böyle olgun ev kadını gibi, oh olsun, sen misin gene aşık olan tekir" diye diye teselli buldum. Sonra "peki ben bu filmde kime en çok benziyorum?" diye kendime sorunca dehşet içinde kaldım: Mary! Gençliğini daldan dala konmakla harcayıp işte yaşlılığında kel kuyruk başına buyruk kalmış, aklı bir karış havada Mary.

Bir dram olmasına rağmen sonuyla beni en çok korkutmuş filmlerden biri olan *Another Year*, mutlu ve yaşlı bir çift olan Tom ve Gerri'nin bir yılını, arkadaşları ve ailevi ilişkileri etrafında dolanarak anlatıyor. Bu bir yıl içinde tanıdığımız diğer herkes ise kıyasıya bedbaht. Garip bir sahtekârlık hissi yayan oğulları Joe, yaşlandığına çok üzülen arkadaşları Ken, hayatın bir noktasında donup kalmış Ronnie ve tabii ki bu filmin bence başrolü olan, verdiği yanlış kararları bir ömür boyunca peşinde sürüklemiş şaşkın, muzip, zavallı Mary. Yalnızlık ve yoksunluk üzerine bir film olan *Another Year*, azıcık ayarını kaçırsa bizdeki *Beyaz Melek* gibi rezil bir yaşlılık sömürüsü olabilecekken *Secrets&Lies*, *Vera Drake*, *Happy Go Lucky* gibi kendine has filmlerin yönetmeni Mike Leigh'in incelikli anlatımı sayesinde izleyicisine komik, dokunaklı ve gerçek bir hikâye anlatıyor. Fazla yavaş geçen son çeyreğini saymazsam her anından kıyıcı bir keyif aldığım *Another Year*'ın sonuysa öyle umutsuz ve acıydı ki izlediğimden beridir yüklü bir yağmur bulutu gibi bulanık, ağır, olduğum yerde kalakaldım. Bir ağlasam rahatlayacağım. **–B. Emre**



Askerlik Öncesi Son Tavsiyeler

GOOD OMENS'DAN DARK SIDE OF THE CHANT'A

GİDERAYAK TAVSİYE EDECEĞİM kitap, Sandman serisinden tanıyacağınız Neil Gaiman ve Discworld'un mimarı Terry Pratchett'tan Good Omens. Türkçe adıyla *Bir Kıyamet Komedisi*. Good Omens kıyamet döneminde geçen son derece matrak bir roman. The Omen ve popüler kültürle inceden dalgasını geçen kitap için "Kıyamet Otostopçusunun Galaksi Rehberi" desem yalan olmaz. Kitaptaki iblis Crowley ile melek Aziraphale'ın diyalogları topluma açık mekânlarda yüksek desibelle gülmenize neden olabilir. Cehennemin dört motorcusunun da favorileriniz arasına gireceğinden eminim. İkili açılış sayfalarında Vatikan kütüphanesinde kitabın bir kopyası olduğunu iddia ederken diğer kopyaların arkadaşlar tarafından çalınması, üzerine yıldırım düşmesi veya Sumatra'da dev termitler tarafından yenmesi tehlikelerine karşı uyarıyorlar. Kitabın Türkçe çevirisi orijinal dilindeki nüktelerin önemli bir kısmını yakalayamadığından imkânınız varsa İngilizcesini okumanızı tavsiye ederim.

Albüm tavsiyemse klasikleşmiş pop, rock ve ballad türü parçaları chant türünde yorumlayan ve kalitesini hiçbir zaman düşürmeyen Gregorian'a ait. Yeni albüm The Dark Side Of The Chant'ın içeriği yine muhteşem. Carl Orff'un O Fortuna'sıyla başlayan albümde Depeche Mode'dan *Stripped*, AC/DC'den *Hells Bells*, Madonna'dan *Frozen*, Within Temptation'dan *All I Need* ve Alan Parsons Project'ten *Lucifer* gibi muhteşem parçalar bulunuyor. Fakat kişisel favorim yine bir Gregorian klasiği olan *Dark Side*. Gregorian'ın müzik deneyimiyle henüz tanışmadıysanız bu iyi bir fırsat olabilir. **–Göker**



Kafası Güzel Filler Ve En Acayip Deneyler

BİLİM VE EĞLENCE BULUŞURSA ORTAYA NE ÇIKAR?

BÜYÜK BİR BİLİM hayranı olduğumu söyleyemem. Bugüne kadar gerek okul gerekse de okul dışındaki yaşamımda sözel dalları hep sayısal olanlara tercih ettim. Benim gibi "sözel" bir insanı bile heyecanlandırmayı başaran bir kitap Gürer Yayınları'ndan çıkan Kafası Güzel Filler ve En Acayip Deneyler.

Nükleer savaştan sonra hangi canlıların hayatta kalacağından trafikte giderken yeşil ışık yandığında arkadaki araba korna çalmasın diye neler yapılacağına, gözleriniz açıkken nasıl uyuyabileceğinizden örümceklerin LSD aldıklarında nasıl daha düzgün ağ ördüklerine kadar sizi güldürecek, "insaf artık" dedirtecek, iğrendirecek, şok edecek, eğlendirecek, sabah akşam konuşturacak bugüne dek yapılmış en acayip deneylerle dolu Kafası Güzel Filler ve En Acayip Deneyler. Siz de bilim ve eğlenceyi bir arada isteyenlerdensiniz bir göz atmayı unutmayın. **–Damla**







Does It Offend You, Yeah? - Don't Say We Didn't Warn You

BİZDEN UYARMASI

2006'DA İNGİLTERE'DE kurulan *Does It Offend You, Yeah?* adlı grubu (ki adını bir House bölümünden almıştır) ilk kez duyuyorsanız, ilk işiniz grubun ilk albümü olan You Have No Idea What You're Getting Yourself Into'yu edinmek olsun. Tüm terinizi attıktan sonra gelin bu ikinci albüme!

Prodigy, Linkin Park gibi gruplara açılış grubu olarak dinleyicileri "ısındırmanın" ötesine geçiren bu ekip, gördüğünüz gibi uzun başlıkları seviyor. Yeni albümde de bu geleneği bozmamışlar, albümün adı *Don't Say We Didn't Warn You*. Aslında 2009 yılında çıkması planlanan albüm için kısmet bugüneymiş. Tabii ki geçen 2 senede boş oturmadılar ve isimlerini duyurma konusunda ciddi bir yol kat ettiler. Ünlü TV programlarında gözüktüler, ünlü gruplara remiksler yaptılar, hatta Need for Speed: Hot Pursuit'e bile bir şarkı verdiler.

Dance-punk denildiği zaman artık akla ilk gelen gruplardan bir tanesi DIOYY. Geçtiğimiz sene İstanbul Ghetto'daki konserini izleyebilen şanslı insanlardan biriyseniz, zaten grubun ne kadar adrenalin ve gaz dolu olduğunu biliyorsunuzdur. Özellikle dar ve kapalı salonlarda çalmayı seven grup, konser sırasında zıplamamış, terlememiş bir tek kişi kalmayana kadar uğraşıyor. Şahsen canlı performanslarını albümlerinden daha iyi bulduğumu söyleyebilirim.

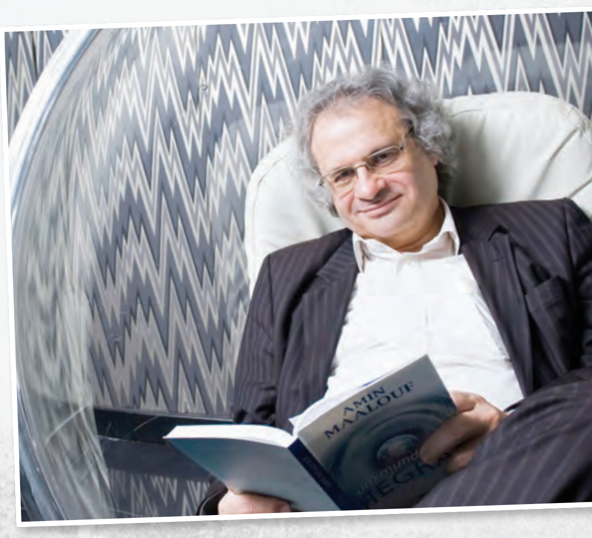
Don't Say We Didn't Warn You ilk albüm kadar gaz olmamış ama 4-5 parçası konserde kendinizi yerden yere atmanıza neden olacak kadar iyi. The Monkeys Are Coming, We Are Dead'den önceki favorilerimiz Wrestler, hemen ardından Wondering (ki Massive Attack ve Sly severler bu parçaya hayran kalacak) güne 40 derece ateşle başlamanıza neden oluyor. Çoğu parçada önemli filmlerden sample'lar da duyacaksınız. Blade Runner, Beyond The Mad bunlara örnek olabilir. Kısacası, dans mı etmek istiyorsunuz, sabahlara kadar dinleyin albümü. **–Volkan**



Arapların Gözünden Haçlı Seferleri

TARİH VE TEKERRÜR

"Geçmişini bilmeyen bugünü anlayamaz" diye bir söz vardır. Tarih bilmenin önemine atıfta bulunan bu söz Amin Maalouf'un bu kitabında vücut bulmuş dersek, herhalde ustanın bu eserini tam olarak tanımlamış oluruz. Ali Berktay'ın harikulade çevirisi sayesinde eser dilimize son derece anlaşılabilir bir şekilde uyarlanmış. Günümüzün Arap dünyasının ve hatta Batı dünyasının bu 200 yıllık dönem içerisinde geçirdiği değişimin etkileri halen günümüzü şekillendirmeye devam ediyor. Haçlı Seferleri zamanında bölgedeki Türk, Kürt ve Arap liderlerin Haçlı Seferlerine karşı aldıkları tutum, o dönemin şartları içerisinde bize anlatılsa bile son derece tanıdık geliyor. Frenk ordularının bölgeye geliş şekilleri ve iki toplum arasındaki iletişim yalnızca savaş alanında değil siyasi, ticari, dini, bilimsel ve hatta tıp alanlarında kendine yer buluyor. Kitabı anlatmak için bu kadar ciddi cümleler kurduğuma bakmayın. Maalouf öyle güzel ve sade bir dille o zamanki olayları anlatıyor ki kitabı çok kısa sürede okuyup bitirebileceğinize eminim. **–Burak**





Radiohead - The King Of Limbs

BİZİ ÜZE ÜZE...

RADIOHEAD'İN MÜZİK DÜNYASI için ne ifade ettiğini tartışmak gerçekten hâlâ ilginç ya da gerekli mi? *The King of Limbs* yayınlandığından beri sağda solda karşıma çıkan yorumlar bana en çok bu soruyu sordurtuyor. Yayınlanmasından sadece 3-4 gün önce duyurulan, ilk kopyaları müzik dergilerine, eleştirmenlere, radyolara gönderilmeyen, en sıradan dinleyiciyle en prestijli müzik otoritelerini aynı anda selamlayan bir albüm yapılmışken, bu soru bütünüyle anlamsız ve işlevsiz. Radiohead sıradan bir güne başlar gibi, "günaydın" der gibi albüm yayınlayan ama bu selamıyla dünyayı sallayabilen bir grup.

The King of Limbs'de yine aklına esen yoldan yürüyor Radiohead. Ama örneğin bir önceki albüm olan *In Rainbows*'la kıyaslandığında, yolcu biraz daha savruk, yol biraz daha kıvrımlı ve belirsiz. İlk dinleyişte belki bütünüyle kayıp hissettiriyor ama yavaş yavaş fark etmeye başlıyorsunuz; burası bir orman yolu ve siz de o yolda yürürken her şeyi hissedebilmek için gözlerini kapatmış, kokuyu içine çeken, ağaçlara dokunan, çalılara takılıp sağı solu çizilen bir gezginsiniz. Özellikle *Kid A* ve *Amnesiac* macerasını bire bir yaşamış olanlara daha tanıdık gelecek bu manzara. Ama arada ciddi bir fark var. *The King of Limbs*, Radiohead'in doğaya en çok yaklaştığı albüm. Sadece sık ağaçları değil, içinden geçen nehirleri, siz yürüdükçe ürküp havalanan kuşları, karanlıkta parlayan ve neye ait olduğunu bilemediğiniz gözleri ve taze rüzgârıyla bu albüm bir doğa parçası. Garip şekilde içindeki sessizliği bile duyabiliyorsunuz.

Diğer yandan, bu 37 dakikanın Radiohead'le çıktığımız yolculukların en güzeli ya da en unutulmazı olduğunu söyleyemem. En azından gördüğümüz kısmı için... Zira 18 Şubat'ta yayınlanan dijital versiyon, eğer tarih konusunda yine fikir değiştirmezlerse 9 Mayıs'ta yayınlanacak olan kutulu versiyonun küçük parçası bence. Evet size garip gelebilir ama ben bu sekiz şarkının *The King of Limbs*'in b-side'ı olduğuna inanmış durumdayım, bunun için gerekçelerim de var ama anlatacak yerim yok.

İlk şarkıdan sonuncusuna belli bir hikâye anlatmıyor *The King of Limbs* ama şarkıları tek tek dinlemek, birbirinden koparmak bana hâlâ zor geliyor. "En çok hangi şarkıları sevdin" diye sorulduğunda 15 saniye içinde bütün şarkıları sıralıyorum elimde olmadan, herkesin bayıldığı ama benim bir türlü barışamadığım Codex'i bile. Ama her defasında Lotus Flower'dan başlıyorum saymaya, sanki *The King of Limbs*'in ağırlık noktasına, özüne, çekirdeğine dokunuyor gibi hissediyorum bu şarkıyı dinlerken. Bir de son şarkı Seperator'da hızlanıyor kalbim. Sonra Morning Mr. Magpie var, sesi açtığım. Bloom'un yarattığı çekim, Feral'ın sürükleyen ritmi, Little By Little'ın içinden sızan *OK Computer* hissiyatı, Give Up the Ghost'un insanı sona hazırlayan şefkati... Ara sıra bir tanesi eşliğinde kamp yapabilirsiniz ama bu ormanda hayatta kalmak için şarkıların tümüne ihtiyacınız var. Ayrıca unutmamak lazım, hâlâ her şeyi görmüş, yolu bitirmiş değiliz. Önümüzdeki ay yepyeni bir patikaya doğru sürüklenme ihtimalimiz çok yüksek. **–Serpil**







Rango

BUKALEMUN SOSLU SPAGETTİ

SÜRÜNGEN AĞIRLIKLI CASTİNG, pörtlek gözlü başrol oyuncusu, çöl renkleri, toz ve toprak… Doğrusu ilk bakışta pek de ilgimi çekmemişti Rango. Fakat tepeden tırnağa hayranı olduğum iki ismin (Johnny Depp ve Isla Fisher) sesleriyle başrollere hayat verdiğini öğrenince, orijinal seslendirmesiyle seyretmek üzere sinemanın yolunu tuttum. Ne iyi etmişim! Umduğumdan çok daha fazlasını buldum Rango'da.

Rango bir Spagetti Western parodisi. İsmi de tarzı da bu türün ağa babası sayılabilecek 66 yapımı Django'dan esinlenmiş. Baş kötümüz çıngıraklı yılan Jake bile Lee van Cleef'den modellenmiş. Esas oğlansa, kendini üçkâğıtçıların kol gezdiği Dirt isimli kanunsuz vahşi batı kasabasında bulan bir bukalemun. Renkten renge giriyor ama ille de kendisini şerif ilan etmek isteyen kasaba ahalisinden kurtulamıyor. Günümüz Türkiye'sinde hidroelektrik santral rezaletiyle su kaynakları nasıl bir bir kurutuluyorsa, Dirt'ün su stokları da vaktiyle çarçur edilmiş ve çöl sıcağından ağzındaki tükürük bile kurumuş olan kasabalılar "umudumuz Rango" diye bizim pörtlekten medet umuyorlar.

Filmin hikâyesi çok sağlam, senaryo -hele ki bir animasyon için- önceden kestirilebilir olmaktan çok uzak. Orijinal ve yaratıcı hikâye akışı ana karakterin kendini keşif yolculuğunu resmediyor. Rango, yolculuğu boyunca aslında kim olduğunu anlamaya çalışıyor; başkalarını sevmenin, onlara güvenmenin ve yardım etmenin kendisine neler kazandıracağını öğrenirken büyüyor (Şimşek Mcqueen'i hatırlayın).

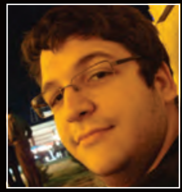
Yine de bu bir çizgi film değil, animasyon. Bir zamanlar Nickelodeon'da yayınlanan kült yapım Rocko's Modern Life gibi, çocukların pek de anlayamayacağı birçok yetişkin espriyle ve Star Wars'a varan ince göndermelerle dolu. Yani diyebiliriz ki bu film görsel olarak çocuğunuza hitap edebilir fakat sözel olarak onu aşacağı kesin. Görsellik demişken, film bu açıdan çok ama çok başarılı. Detaylandırma, modelleme, kaplamalar, ışıklandırma; hepsi dört dörtlük. Harika renklerle bezenmiş arka planlardaki hayal gücü göz dolduruyor. Soundtrack'i de en az film kadar eğlenceli. Enstrüman kullanımı ve bazı ezgiler açıkça Ennio Morricone'ye atıfta bulunuyor.

Rango 135 milyon dolarlık bütçesinin karşılığında sadece Amerika'da 40 milyon dolarlık bir ilk hafta hasılatı getirdiğine göre kârlı bir yatırım diyebiliriz. Eğlenceye ayırdığınız 1,5 saatiniz için de kârlı bir yatırım olacağına sizi temin ederim. Ama bak, hâlâ oturuyorsunuz! **–Umut**





Emre İnal



In brightest day, in blackest night,
No evil shall escape my sight
Let those who worship evil's might,
Beware my power... Green Lantern's light!
- Green Lantern's Oath



İçim Dışım Çizgi Roman

DİĞER BİR DEYİŞLE ÇİZGİ ROMAN-101

BU SAYFAYI DONATMA görevi ne zaman birimize bahşedilse hep aynı soruyla karşı karşıya kalıyoruz: "Ne yazacağım ben şimdi?!" Çevremize bakınıyoruz, en son izlediğimiz dizileri gözden geçiriyoruz, kitaplığımızı kolaçan ediyoruz... En nihayetinde içimizden bir şeyler kopup, aklımızdaki kelimelerle bütünleşip bu sayfalara basılıyor. Ancak bu sefer içimdeki bir taraf bunu yapmak istemedi. Aklıma buraya yazabileceğim 1-2 şey gelse de beni etkileyen, bana bir şeyler katan ve uzun zamandır beklettiğim bir konuyu paylaşmak istedim. Sayfadaki resimler zaten gözünüze ilişmiştir, anlamışsınızdır çizgi romanlardan bahsettiğimi. Ha tabii, benim hikâyemde özellikle Marvel ve DC'nin büyük yer işgal edeceğini şimdiden belirteyim :)

Bazılarınız için çok tanıdık bir dünya bu, her ay ne okuyacağınızı biliyorsunuz. Karşınıza çıkan karakterlerin kim olduğunu ve nereden geldiğini bir çırpıda söyleyiverirsiniz. Kısacası çizgi roman dünyası zaten gerçek dünyanızla iç içe halde. Ancak bu dünyaya yeni girmeye niyetliyseniz iş bambaşka bir hale dönüşüyor. Sizin için en önemli soru nereden başlanacağı, zira 1960'lardan beri gelen bir devamlılık söz konusu tüm çizgi romanlar için.

Yıllardır en büyük kahramanlarım haline geline geldi her biri. Çok küçük yaşlardan beri takip ettiğim bu karakterlerin defalarca çizgi filmlerini izledim, gerçek isimlerini ve kişiliklerini öğrendim birçokları gibi. Bazen sokakta, bazense evde onların kişiliğine büründüm, kendimi onların yerine koyarak oyunlar oynadım (hangimiz yeni yıkanıp ütülenmiş çarşafı boynuna dolayıp "süpermencilik" oynamadı ki). Çizgi romanların renkli sayfaları ve renkli karakterleriyle dolu bir dünya oldu benimkisi.

Bu yola girerken kafama takılan ilk soru, yolculuğa Marvel ile mi yoksa DC ile mi başlayacağımdı. İkisinin de sevdiğim ve sevmediğim karakterlere sahip olmasından dolayı arada kalmıştım. Marvel çoklu evreni (multiverse'i bu şekilde çevirmeyi uygun gördüm açıkçası) biraz daha fazla ilgimi çekiyordu. Belki de Marvel çizgi filmlerini ve filmlerini daha yakın tarihte izlemiş olmamın da etkisi vardı bunda. Biraz etrafa bakındım ve fark ettim ki Marvel'in aldığı son halden memnun olan pek fazla kişi olmamasına rağmen DC'nin çoklu evrenini saran hikâyeler insanların dilinden düşmüyordu. Daha da önemlisi, Marvel'ın çoklu evrenlerini takip edebilmek için asıl hikâye akışının dışında çıkan fazla sayıda çizgi romanları takip etmek gerekiyordu. DC'deyse bu akış biraz daha oturaklı haldeydi gördüğüm kadarıyla. En nihayetinde -biraz da arkadaşlarımın etkisiyle- oyumu DC'den yana kullandım.

Birkaç paragraf önce nereden başlanacağı sorusundan bahsetmiştim ya, sıra geldi bu soruyu nasıl yanıtladığıma. O zamanlar çizgi roman karakterleri hakkında az çok bilgi sahibiydim; hangisinin gücü ne, kim öldü kim kaldı gibi şeyleri öyle ya da böyle duymuştum bir yerlerde. Bu bilgiler ışığında Green Lantern ilgimi çekmeye başlamıştı, hem de yeni başlayacaklara kucak açan Rebirth serisi vardı. Her şeyi en başından anlatması benim için güzel bir başlangıç noktasıydı. Ben de bu dünyaya onunla girmeye karar verdim. Hoşuma gitti ve hem hikâyenin hem de diğer DC Comics çizgi romanlarının beni götürdüğü yerlere gözüm kapalı olarak gitmeye devam ettim. Daha sonra seri, diğer karakterlerin hikâyeleriyle birleşeceği noktalardan birisine gelince (Infinite Crisis), o karakterlerin hikâyelerini de bu noktalara getirmem gerektiğini anladım. Döndüm 1985'e ve başladım DC'nin yeni çoklu evrenini oluşturan olayları keşfetmeye. Önemli hikâyeleri okuyarak zamanda yolculuğuma devam edeceğim vakit buldukça. Geriye dönüp baktığımda ya da herhangi bir konuşmada bu kahramanların isimleri geçtiğinde, sanki onların amblemlerini göğsümde taşırcasına, göğsümü gere gere "okudum ben onları!" diyebileceğim!

Yıllardır kendimi gaza getirmeye çalışıyordum şu işlere girmek için, en nihayetinde başardım işte. Derginin yaşına başına bakmadan nostalji yapan yazarı olarak çizgi roman okumaya yeni başlayanlar ya da başlamak isteyenler için ufak da olsa bir fikir vermişimdir umarım. Sizin de içinizde böyle bir istek yarattıysam, gaza getirebildiysem ve birazcık da olsa yön gösterebildiysem ne mutlu bana. Aslında bunları biraz daha genişletip bir dosya konusu haline mi getirseydik ne? Bilemedim, orasını da zaman gösterecek.







Greenpeace Akdeniz Genel Direktörü Dr. Uygar Özesmi

NÜKLEERLE YAŞAMAYA HAZIR DEĞİLİZ –DAMLA PINAR GÖK

TÜRKİYE'NİN SON DÖNEM gündemini oldukça işgal eden bir konu nükleer enerji. Fukuşima'daki felaketten sonra bir kez daha Türkiye'de nükleer santral yapılmasının ne derece anlamlı olduğunu düşündük biz de diğer birçok insan gibi. Ve verdiğimiz karar da birçok insanla aynıydı: Enerji Bakanı Tamer Yıldız'ın aksine, *biz nükleerle yaşamaya hazır değiliz*.

Nükleer enerji nedir ve neden tehlikelidir? Neyle karşı karşıyayız?

Nükleer enerjinin ortaya çıkışı İkinci Dünya Savaşı'na dayanıyor. İkinci Dünya Savaşı sırasında bomba yaparken büyük bir enerjinin ortaya çıktığı fark edilince *bunu nasıl kontrol ederiz, nasıl enerji kaynağı olarak yararlanabiliriz* diye düşünülüyor. Nükleer enerji aslında yaşamın kurallarına karşı bir şey; çünkü siz evrenin yapıtaşlarını insan eliyle parçalıyor ve ondan büyük bir güç ortaya çıkarıyorsunuz. Sonra da onu kontrol etmeye ve kullanılabilir hale getirmeye çalışıyorsunuz. Bu hem teoride hem de pratikte mümkün değil. Çünkü mutlaka ve mutlaka insanlar ya da tasarladığımız sistemler bir yerde hata yapar. Oyunda bile ne kadar seviye atlarsanız atlayın bir yerlerde hata yaparsınız. Bu hatalar sonucunda da mevcut nükleer felaketlerle karşı karşıya kalıyoruz. Bunlardan en çok bilineni Çernobil, bir değer bilineni Üç Mil Adası nükleer felaketi, artık literatüre bir de Fukuşima felaketi eklendi. Fakat bilmediğimiz şey, Çernobil'den bu yana 800'ün üzerinde önemli kaza olduğu. Mesela bunlardan bir tanesinde Slovakya'da 120 kişiyi hastaneye göndermek zorunda kaldılar radyasyona maruz kalma şüphesinden dolayı. Şehrin içme suyu sistemleri haftalarca kapalı kaldı. Bir başka vakada iki işçi hayatını kaybetti. Dolayısıyla zaten özünde yanlış bir enerji çeşidi nükleer enerji. Bunun haricinde atık sorununa da hiçbir şekilde çözüm bulunabilmiş değil, buradan çıkan nükleer atıkların ne yapılacağı belli değil. Bu atıklar, yüzlerce binlerce yıl radyoaktif olmaya ve doğaya zarar vermeye devam ediyor. Mesela Almanya'da bu atıkları tuzların içine gömmüşlerdi. Sonra fark ettiler ki oradan su geçiyormuş. Bir anda bütün yer altı sularının kontaminasyonu söz konusu oldu. Rusya'da bunlar açık alanlarda ve büyük bölgelerde tutuluyor ve o alanlar bir radyoaktif çöle dönüştürmüş durumda. Fransa'daki nükleer santrallerden gönderilen nükleer atıklar için on binlerce kişi raylara yatarak protesto gösterisi yaptı. Her yıl da yapmaya devam ediyorlar.

Nükleer enerji aynı zamanda pahalı bir enerji de. Bu kadar çok güvenlik önlemi ve bu kadar çok titizlik gerektirmesi, atıkların bertaraf edilmesi, santralin sökülmesi derken maliyetler inanılmaz yükseliyor. Ayrıca bazı maliyetler de planlama aşamasında hiç hesaba katılmıyor. Mesela söküm maliyetleri. İşini bitirdikten sonra bir nükleer santrali sökmek neredeyse yapmak kadar maliyetli bir iş. Ayrıca nükleer enerji günümüzde özellikle yatırım açısından çok anlamsız. İlk yatırım maliyetleri çok yüksek ve ancak 10 yıl sonra enerji üretmeye başlıyor. Bugünkü enerji maliyetini, yenilenebilir enerjiyle kıyaslayarak karar vermek esasında çok hatalı. Çünkü 10 yıl sonra yenilenebilir enerji kaynaklarının çok daha ucuz olacağını biliyoruz. Dolayısıyla kirli, tehlikeli ve ekonomik açıdan saçma bir enerji kaynağı nükleer enerji. Hatta *enerji kaynağı* değil *enerji sorunu* demek lazım. Politikacılar anlaşılamayan nedenlerden dolayı bu gerçeği bastırdıktan sonra bizim için sorun olmaya da devam ediyor.

Devletlerin bunu tercih etme sebebi ne peki bu kadar mantıksızsa?

Şöyle demek lazım; devletler artık bunu tercih etmiyor. Amerika'da 30 yıldır yeni nükleer santral yapılmıyor. Almanya, İspanya mevcut nükleer santrallerini kapatıyor ve yenilerini koymuyor. Yeni yapılması planlanan nükleer santrallerin çoğu gelişmekte olan ülkelerde ve özellikle de başında diktatörlerin olduğu ülkelerde. Dolayısıyla bu bir bakıma batının nükleer emperyalizminden başka bir şey değil. Bu diktatörlerin nükleer enerjiye yatkın bakışlarının altında yatansa konuyu bilmemeleri ve getirdikleri nükleer teknolojiyle bir nükleer silah gücü elde edebileceklerini sanmaları.

GREENPEACE



İnternette Greenpeace
www.nukleer.greenpeace.org
www.greenpeace.org.tr
www.twitter.com/greenpeace_med
www.facebook.com/Greenpeace.
Akdeniz.Turkiye

Rusların Türkiye'de nükleer santral yapma planını nasıl değerlendiriyorsunuz? Türkiye'nin nükleer enerjiye ihtiyacı var mı?
Türkiye'nin nükleer enerjiye ihtiyacı yok. Türkiye'nin Akkuyu gibi, Sinop gibi dünyan en güzel yerlerinden ikisine nükleer santral yapması demek buradaki turizm potansiyelini yok etmesi, buraya gelecek insanları korkutması demek. Türkiye'nin nükleer santral yapması, 40-50 yıl sürecek bir problemi ülke topraklarına getirmesi demek. Türkiye'nin nükleer santral yapması yenilenebilir enerjiye yapabileceği yatırımları, yenilenebilir enerjiye ilişkin açılacak alanı ve yenilenebilir enerjilerin sunmuş olduğu aydınlık geleceği nükleerin karanlığıyla yer değiştirmesi anlamına geliyor. Dolayısıyla Türkiye'nin nükleer enerjiye yatırım yapmasının, özellikle de bu kadar büyük bir deprem ülkesiyken, hiçbir mantığı yok. Kaldı ki bu santralleri kıyıya yapmak istiyorlar. Japonya'da biz olası olmayan şeylerin aslında ne kadar olası olabileceğini çok iyi bir şekilde gördük, milyonda bir denen tsunami gerçekleşti. Türkiye'deki bilim adamları bu ölçekteki bir tsunamiyi Karadeniz'de ve Akdeniz'de oldukça olası görüyorlar. Akkuyu'da 8 ve üstünde bir depremin, 30 yıl içinde %50 olasılıkla gerçekleşebileceğini söylüyorlar.

Ayrıca zannediliyor ki bu sayede Türkiye'nin bir nükleer santrali, nükleer teknolojisi olacak. Bu bir yalan. Rusların Türkiye'de bir nükleer santrali olacak bu anlaşmayla ve bu teknolojinin hiçbir şekilde Türkiye'ye transferi söz konusu olmayacak. Yani bu esasında Ruslara verilmiş bir kapitülasyondan öte bir şey değil. Zaten hükümet ihale süreçlerini bypass ederek bunu uluslararası bir anlaşmayla doğrudan Ruslara verdi. Yani Ruslara bir kapitülasyon sağladı.

Son zamanlarda Japonya'nın bugünkü teknolojik hakimiyetinin sebeplerinden birinin nükleer enerji olduğu yönünde söylemlerle karşılaştık. Japonya'yı İkinci Dünya Savaşı'ndan bugünlere getiren şey hakikaten nükleer enerji miydi? Bu konu hakkında ne düşünüyorsunuz?
Nükleer enerji size olsa olsa radyasyon ve ölüm getirir. Nükleer enerjinin başka getirebileceği hiçbir şey yok. Zaten bunu da Japonya'da son dönemde gördük. Japonya'ya bugünkü teknolojik hakimiyeti getiren şey yaratıcılığı ve problemlere karşı birlikte çalışabilme gücü, takım çalışması ruhudur. O takım çalışması içinde toplumun faydası için hep beraber bir şeyleri üretme güdüsüdür. Bizim de Japonlardan örnek almamız gereken ortak çalışma, yaratıcılık, bilim ve teknolojiye öncelik verme, eğitim sistemini güçlendirme örneğidir. Ölümcül nükleer santraller değil.

Nükleer enerjinin alternatifleri neler peki?
Nükleer enerjinin en güzel alternatifi enerjiyi verimli kullanmak. Biz şu anda Japonya'da 1 birim enerjiyle üretilen şeyi Türkiye'de 3 birim enerjiyle üretiyoruz. Bizim yapmamız gereken ilk iş enerji verimliliğimizi artırıp enerjiyi az kullanarak çok üretmek.

İkincisi, enerji ihtiyacımızı yenilenebilir enerjilerden, yani güneşten, rüzgârdan ve jeotermalden sağlamak. Bunun için de yeterli potansiyele sahibiz. Bu hop diye yarın olsun demiyoruz ama bunun için Greenpeace Akdeniz'in yayınladığı bir enerji devrimi raporu var (tinyurl.com/ogzgp). Enerji devrimi raporu bize 2050 senesine kadar enerjimizi ne şekilde yenileyeceğimize dair bir sürdürülebilir yol haritası çiziyor. Dolayısıyla biz bugün yeni bütün yatırımlarımızı enerji verimliliğine ve yenilenebilir enerji kaynaklarına yatırırsak, kömür, nükleer enerji ve fosil yakıt kaynaklarını süreleri doldukça kapatırsak, nükleerin ülkeye girmesine izin vermez ve bu süreçte doğalgazı da verimli kullanırsak sürdürülebilir bir enerji yol haritasına sahip olabiliriz. Bu hem ülke bağımsızlığımızı artırır hem de ekonomimizi güçlendirir. Üstelik bu enerji devrimi yol haritası ihtiyacımız olan enerjiyi karşılamakla kalmıyor aynı zamanda bunu daha da ucuza yapıyor. Dolayısıyla bu enerji faturalarımızın düşeceği anlamına da geliyor.

Şu anda rüzgâr enerjisi, nükleer santralin maliyetinden daha ucuz. Termal güneş enerjisiyse şu anda denk, 10 yıl sonra da yarısı olacak. Dolayısıyla biz nükleer enerjiyle pahalı enerji üreteceğiz ve bunu da halkımıza pahalıya satacağız; Ruslar pahalıya satacak daha doğrusu. Hem onlara bedava nükleer santral yapılacak yeri verdik hem de fahiş fiyattan enerji almayı garanti ettik. Bunun karşılığında hiçbir şey almıyoruz. Kaldı ki alsak da ne alacağız? Burada nükleer santral kurmak halkı tehlike altına sokmaktan başka bir şey değil. Bu suç teşkil edebilecek bir şey. Ayrıca bu nükleer santrallerin yer lisansları 1970'lerde alınmış ve daha sonra burada kocaman fay hatları tespit edilmiş. Siz daha sonra gelen bilgiler ışığında burayı tekrar değerlendirmeyi reddediyorsunuz ve *ben buraya illa nükleer santral yapacağım* diyorsunuz. Böyle bir şey olabilir mi? Bir yerde peş peşe reaktörler patlıyor, nükleer sızıntı oluyor, atmosfere sezyum karışıyor, yer altı sularına iyot karışıyor, toprakta plütonyum bulunuyor, sebzelerde ve suda normalin üzerinde radyoaktif elementler bulunuyor. Bunlar olurken de halkın sokakta yürüyor ve sana *bunu tekrar değerlendir* diyor. Sen de *hayır ben değerlendirmeyeceğim* diyorsun. Hatta diyorsun ki "tüp gazın riskini alıyoruz da nükleerin niye almıyoruz?" Bunu benim aklım almıyor.



Yeni Mevsim, Yeni Sezon, Yeni Animeler

...VE JAPONYA İÇİN YENİ UMUTLAR -İPEK CEVAHİR

Geçtiğimiz ay Japonya'da yaşanan felaketler ve ardından günlerce endişeyle takip ettiğimiz gelişmeler tüm dünyayla birlikte bizi de üzdü. Şu sıralar gelen bazı yan haberlere göre, felaket bölgesinde bulunanlar birbirlerine destek olmak için inanılmaz bir insanlık örneği sergiliyorlar ve her şeyin yeniden düzeleceğinden umutlarını kesmiyorlar. Ben de bu satırların yazıldığı günlerin sonrasında artık daha fazla acı haber gelmemesini yürekten diliyorum. Anime ve manga sektöründeki isimlerden de büyük destek alan Japonya'da hayat öyle ya da böyle devam etmek zorunda. Nisan ayında başlayacak bahar sezonu da bunun ilk kanıtlarından biri.

Ao No Exorcist (Blue Exorcist)

Stüdyo: A-1 Pictures
Başlangıç Tarihi: 17 Nisan
Resmi sitesi: www.ao-ex.com

Star Driver 'ı takip ediyorsanız uzun süredir reklamlarıyla karşılaştığınız Ao no Exorcist, nisan ayında başlıyor. Katou Kazue'nin Jump SQ'da yayınlanan mangası henüz 23. bölümünde olan Ao no Exorcist'in anime uyarlaması için erken görünse de mangada oldukça malzeme var gibi. Söylenenlere göre 24-26 bölüm civarı sürmesi planlandığından mümkün olduğunca az doldurma bölüm umut edelim. Animasyon ve seslendirme kadrosunda geçen isimlerle bile beklentileri yükselten Ao no Exorcist, aksiyonun konuşacağı bir shounen serisi.

Bir şeytanın kendisini dünyaya "taşıması" amacıyla yarattığı oğlu Rin'i kendi dünyasına döndürmeye çalışırken gardiyan babasının ölümüne sebep olması üzerine Rin'in intikam için exorcist olmasını anlatan seri 17 Nisan'da başlıyor.



Anohana



Stüdyo: A-1 Pictures
Başlangıç Tarihi: 15 Nisan (ön gösterim 26 Mart)
Resmi sitesi: www.anohana.jp

AnoHana olarak da anılan bu serinin tam (rekor) adı "Ano Hi MitaHana no Namae o BokutachiwaMadaShiranai" yani "We Still Don't Know The Name of the Flower We Saw That Day"miş. Yönetmeni Tatsuyuki Nagai, senaristi Mari Okada ve karakter tasarımcısı Masayoshi Tanaka ile birlikte bir başka başarılı seri olan Toradora!'da çalışan ekibi yeniden bir araya getirmesiyle dikkati çeken AnoHana'nın konusu da ilginç bir seri olacağına işaret ediyor.

Çocukluklarında çok yakın olan bir arkadaş grubunun bağları, liseye başlamalarıyla birlikte zamana yenik düşer ve sonunda birbirlerinden uzaklaşıp iyice koparlar. Artık hiç evinden çıkmayan hikikomori Jintan, kız arkadaşlarıyla takılmayı tercih eden Naruko, okul ve kurslarda kendilerini kaybeden Yukiatsu ve Tsuruko, liseye gitmeyip gezmeyi tercih eden Poppo ve herkese rağmen asla değişmeyen Menma. Günün birinde Menma'nın Jinta'dan bir dileğini yerine getirmesini istemesiyle başlayan hikâye, bu dilek için herkesin tekrar bir araya gelişini anlatacakmış.

Fuji TV'nin noitaminA (tersten Animation) zamanında gösterilecek seri, özelikle ikinci fragmanın sonunda "gözyaşlarınızı hazırlayın" sinyalini verdi ve kesinlikle takip listeme girmeyi başardı.

Steins;Gate

Stüdyo: WHITE FOX
Başlangıç Tarihi: 5 Nisan
Resmi sitesi: steinsgate.tv

5pb. ve Nitroplus'ın görsel romanından uyarlanacak olan Steins;Gate, gene iki firmanın ortak bir görsel romanı olan ve 2008'de animeye uyarlanan Chaos;Head ile uzaktan bağlantılı bir seri. Orijinal tasarımlarını Black Rock Shooter'dan tanıdığımız huke'un yaptığı serinin animasyonu, Katanagatari'nin stüdyosu WHITE FOX tarafından yapılacak.

İlk bölümünün ön gösterimi büyük beğeni toplayan ve 5pb'nin başkanının Twitter'ında yazdığına gore "film kalitesinde bir TV serisi" olacağı belirtilen bu seriyi izlemek için C;H'ı bitirmemiz gerekli mi derseniz, ikisinin aynı evrende ama farklı konu ve karakterlerle geçen hikâyeler olduğunu söyleyebilirim. İlginç konusuyla görsel romanı oldukça beğenilen Steins;Gate'in anime serisinin, animasyon yapımında beklentilerin oldukça altında kalan Chaos;Head'in başına gelenlerle aynı kaderi paylaşmamasını umuyor ve başarılı bir seri bekliyoruz. Seride, Akihabara'da geçmişe mesaj göndermenin bir yolunu bulan bir grup genç deneylerini sürdürürken, zaman yolculuğunun yollarını araştıran SERN isimli bir organizasyon tarafından bulunmaları ve SERN tarafından yakalanmamak için kaçan karakterlerin başlarından geçenler konu alınacak.



Deadman Wonderland

Stüdyo: Manglobe
Başlangıç Tarihi: 16 Nisan
Resmi sitesi: dwl.jp
Anime sayfalarında daha önce de haberlerine rastladığınız Deadman Wonderland de sonunda başlıyor. Bu sezon birbirinden büyük beklentiler oluşturan seriler ortaya çıksa da, benim için listenin tepesinde Deadman Wonderland var doğrusu.

Büyük bir felaketin ardından hayatta kalan Ganta Igarashi, yaşananları hatırlamayan ve olayın 10 yıl ardından normal hayatını sürdürmeye çalışan bir gençtir. Günün birinde sınıfının dışında havada gördüğü kırmızılar içindeki gizemli bir adam, bütün sınıfını katleder ama Ganta'yı hayatta bırakır ve göğsüne kırmızı bir taş yerleştirir. Ganta gözlerini açtığında, işlemediği bir suçtan dolayı çok garip ve ağır şartlarda mahkumların tutulduğu, bir lunaparkı andıran Deadman Wonderland adlı hapishaneye gönderilir.

Şimdiye kadar yayınlanan görsellerinden anlaşıldığı kadarıyla mangadaki karakter tasarımlarının başarıyla aktarıldığı DW'i merakla bekliyor ve bir umut bazı sahnelerin sansüre uğramamasını diliyoruz. Serinin ayrıca Ekim 2011'de, mangasının 11. cildinin yanında özel bir bölümü verileceği de açıklandı. Bu özel bölümün seriyi takip mi edeceği yoksa ayrı bir şey mi olacağı henüz belli değil.





C

Stüdyo: Tatsunoko Production
Başlangıç Tarihi: 14 Nisan
Resmi sitesi: www.noitamina-control.jp

Yönetmen Kenji Nakamura'nın orijinal bir serisi olmasıyla dikkatleri çeken C de sezonun umut veren başlıklarından biri. Serinin gene noitaminA zamanında yayınlanacak olmasıysa yapımcıların son zamanlarda izleyici kitlesini genişletmek için noitaminA'ya ağırlık vermeye çalıştıklarını gösteriyor gibi. Adı birçok yerde sadece C olarak geçse de başlığın *CONTROL* ya da *C: The Money of Soul and Possibility Control* gibi alternatif versiyonlarına da rastlamak mümkün.

C'de Japonya hükümeti, finansal çöküntünün eşiğinden kurtulsa da halkın hayatında herhangi bir gelişme yoktur ve işsizlikle suç, umutsuzluk son safhadadır. Babası ortadan kaybolduktan sonra kaybettiği annesinin ailesiyle yaşayan Yago Kimimaro, bunlara bulaşmadan sıradan bir hayat sürmeye çalışan burslu bir öğrencidir. Günün birinde karşısına bir banka için çalıştığını söyleyen ve geri ödeyeceğine söz verdiği takdirde kendisine geleceğine karşılık yüklü miktarda para teklif eden bir adam çıkar. Bu karşılaşmanın ardından Kimimaro, kendini "Finansal Bölge" olarak anılan gizemli bir yere doğru çekilirken bulur. İlk duyurulduğunda para ve gelecek temalarını işleyeceği söylenen C, sezona biraz komplo öğeleri katacak gibi görünüyor.



Toriko

Stüdyo: Toei Animation
Başlangıç Tarihi: 4 Nisan
Resmi sitesi: toei-anim.co.jp/tv/toriko
Shonen Jump'ın nispeten popüler serilerinden olan Toriko'nun adı bizde az duyulmuş olsa da aslında seri Japonya'da büyük beğeniyle takip ediliyor. Mitsutoshi Shimabukuro'nın mangasından uyarlanacak olan Toriko'yla geçtiğimiz sene ilk kez tanıştığımda itiraf etmem gerekirse biraz şüpheyle yaklaşmıştım ama okudukça ilginçleşen ve eğlenceli bir konusu olduğunu gördüm. Shonen Jump mangalarını seviyorsanız, Toriko'ya da bir şans vermeniz gerek.
Bir Gourmet Hunter olarak çalışan ve nihai bir yemek menüsü oluşturma hayali olan güçlü Toriko'nun ve ondan esinlenip peşine takılan şef Komatsu'nun nadir "lezzetlerin" peşine düştükleri maceraların anlatıldığı Toriko'yu, eğer yemekten zevk alan biriyseniz birçok sahnesinde mideniz guruldayarak takip edeceksiniz.

2009 ve 2010'da özel gösterilen birer OAV bölümü bulunan ve Mart 2011'de 3D filmi gösterime giren Toriko'nun, nihayet uzun süredir beklenen TV serisine kavuştuğunu görmek güzel.



Bunları Da Kaçırmayın!

X-Men (1 Nisan): Madhouse-Marvel işbirliği sonucu yapılan yeni anime uyarlamalarından üçüncüsü olan X-Men, yayınlanan fragmanlarından güzel görünüyor. Ancak fragman kandırmacasına daha önceki iki seride düştüğümüzden, yapımı görmeden bir şey demeyelim.

Katteni Kaizou (27 Nisan): Unutulmaz Sayonara Zetsubou Sensei serisinin yaratıcısının bir başka serisi daha animeye uyarlanıyor. SZS'den önce, 98-2004 arası yayınlanan mangadan uyarlanacak olan anime 3 bölümlük bir OAV olacak. Daha fazla gariplik ve bol komedi için buraya buyrun.

Gintama (4 Nisan): Hideaki Sorachi'nin popüler mangasından uyarlanan komedi mangasının ilk anime serisi 2010'da sona ermişti ama Gintama, arayı çok açmadan yeni bölümleriyle geri geliyor.

Maria Holic Alive (7 Nisan): Minari Endo'nun mangasından, ilk TV serisi 08-09'da uyarlanan bir başka komedi serisi olan Maria Holic'in doğrusu ikinci sezonunu beklemiyordum. Ama çok eğlenceli bir seriydi, ikincisini de gelecek olması sevindirici.

Sket Dance (7 Nisan): Haftalık Shonen Jump dergisinin popüler bir serisi daha animesine kavuşuyor. Kenta Shinohara'nın 2007'den beri devam eden shounen mangası, Tatsunoko Production tarafından animeye uyarlanacak.



HAYALET GEMİ

Göker Nurbeyler
goker@oyungezer.com.tr

Şafak kaç XP?

Yazmayı oldum olası sevdim. Şiir yazdım, makale yazdım, inceleme yazdım. Almanca yazdım, İngilizce yazdım, Türkçe yazdım. İlkokulda çıkardığımız Gökkuşağı dergisinden internette kült olmuş Lostlibrary.org'a kadar hep yazdım. Yazmak ne geçim kaynağımdı ne de mesleğim. Yazmak hobim, eğlencem, arkadaşım oldu. Ve Level'la tanıştım Türkiye'nin ilk *Diablo 2* "klanı" (o zamanlar guild ne gezer?) Secret Legion büyük Türk gazetelerine haber olurken kapımızı röportaj için Burak Akmenek çalıyordu (Secret Legion'da yer almış 75 dostuma nostalji için: lavender.fortunecity.com/meyer/126/). Burak'ın Level dergisi online sayfalarında 11 sene önce benimle yaptığı röportaj ve sonrasında aynı sayfalarda *Diablo 2* taktikleri yazmamla başlayan editörlük hayatım *Anno* ve *Gothic* serilerine yazdığım ilk incelemelerimden günümüze dek uzandı.

Dark Earth'ünü ve *Blade Runner*'ını sindirdiğim Sinan, *Quake 2* ve *Age of Empires 2* incelemelerini birden fazla okuduğum Berker, *Beasts&Bumpkins*'ini, *Daggerfall*'unu yuttuğum Gökhan&Batu ve daha fazlasıyla aynı sayfaları paylaşmak oyun ve oyun dergisi severi için anlamlı ve mutluluk vericiydi. Ve Oyungezer'e taşındım.

Oyungezer orijinal ve içeriğinin ruhunu yansıtan bir dergi. Bunu başarmasının nedeni önce birbirini ve sonra da oyun oynamayı seven kadrosundan geliyor. Bu insanlar birbirleriyle konuşmayı, oynamayı ve yazmayı gerçekten seviyorlar. Şundan eminim ki bir gün başka bir iş yapsalar 2-3 saat sonra yine elleri kaşınacak, bir şeyler karalamak isteyecekler. 1996'dan ve 1998'den beri aralıksız takip ettiğim iki Almanca oyun dergisi var. 50-60 bin satış rakamlarında dolaşan, Zambiya, Kenya gibi ülkelerdeki hayranlarına dergi gönderen (gerçekten ama), arkalarına küresel basın devlerinin gücünü almış oyun dergileri. Alman teknikliği ve detaycılığıyla hazırlanan bu dergiler benim için profesyonel ve keyifli bir derginin gelebileceği son noktaydı yıllarca. Şu an Oyungezer'in bu dergilerden daha iyi olduğunu objektif bir şekilde söylemekten duyduğum keyfi anlatamam.

İş hayatı Vs. dergi yazarlığı

Gameshow, PC&CD Oyun, Level okuru olduğum dönemlerde gözümden kaçmayan bir nokta, editörlerin önceliklerinin değişmesiyle ortamdan ellerini ayaklarını çekmeleriydi. Kimi okulu, kimi ailesi, kimiyse işi nedeniyle emek verdiği sayfalardan uzaklaşmak zorunda kalıyordu. Okumaktan keyif aldığım kalemlerin yavaş yavaş uzaklaşmasının benim kadar diğer okuyucuları da üzdüğünü görünce kendime bir söz verdim: Sayfa sayım azalabilir, hatta birkaç kelimeye inebilirdi. Fakat enerjim yettikçe yazıyor olacaktım.

Gerçekten de öyle oldu. Fen lisesinin deli günleri, çift anadalın tatlı ama tüketen yoğunluğu, yüksek lisans ve oldukça yoğun bir iş hayatı; yine de hiç durmadan yazdım. Bugün uluslararası bir teknoloji firmasında kurumsal satış müdürüyüm. Yoğunluğum ve iş tempom çoğunlukla anlatılmaz yaşanır düzeyde. Bu arada onlarca sayfa yazdığım öğrencilik günlerinden birkaç sayfaya düştüm (bir defasında hediye ettiğimiz WoW kitapçığı için 60 küsur sayfa yazmışım, ne tür bir deliymişim acaba?). Fakat çalışma süremin uyku saatlerimi ele geçirdiği zamanlarda bile dergiye bir şeyler yazabilmiş, boş bırakmamış olmanın garip, biraz da delice zevkini hiç kaybetmedim.

Bu süre zarfında oyun alışkanlıklarımın da değişimine tanık oldum. Sevdiği türdeki her oyunu denemeye, sevdiklerini birkaç kez bitirmeye çalışan birinden, oyunlar konusunda çok eşli yaşamamaya karar veren birine döndüm. Takdir etmesem de oyun sektörünün gittiği yolu daha iyi anladım. Casual'ın yükselişini, online oyunların tahta kurulacağını önceden gördüm desem yalan olmaz.

Demir alma vakti geldi bu oyundan

Yazı başlığının da ifade ettiği gibi 11 yıl sonra ilk kez bir süreliğine sizlerden ayrılıyorum. Askerlik görevimi crowd control mü, damage dealer mı, yoksa tank olarak mı yapacağım, hangi raid'e hangi instance'a gireceğim, 10 Nisan ve sonrasında belli olacak (healer olmayacağım kesin ☺). Bu dönemde çıkacak oyunlara bakmamaya çalışıyorum, aksi takdirde fena halde moralim bozuluyor.

Might & Magic Heroes 6, *Mortal Kombat*, *Duke Nukem Forever* (ben gidiyorum sen geliyorsun, oldu mu be kardeşim?), *Witcher 2*, *The Old Republic* derken tansiyon kalmıyor. Bu konuda teselli̇m bu oyunların ben dönene kadar ucuzlamış olması (yalan) ve de *Space Marine*, *Skyrim*, *Guild Wars 2* ve *Mass Effect 3*'e yetişecek olmam. O zamana dek hepinize sevgiler, saygılar. Sürç-i lisan → Affola. ☺

Göker bizlerle birlikte çalıştığı 11 yıldan sonra ilk kez, Hayalet Gemi'sine atlıyor ve bir tur atıp dönmek üzere dümeni kırıyor.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Potpuri v2.2c

Bu ay aklımda birçok köşe fikri dolaşıyordu aklımda, birini seçip diğerlerini önümüzdeki sayılara saklayıp da mini çakallık yapmak da istemedim. Hepsini birden yazıverdim. Aha da işte o yazı:

1) NAZAR ETME N'OLUR!
Batıl inançlarım hiç yoktur. Fala inanmam, duvara yaslı merdivenin altından takla atarak geçerim. Önümde dikilen siyah kediye saatlerce bakabilirim. Lakin nazara fena halde inanırım. Artık insan beynindeki bir çeşit dalga boyunun gözlerinden çıkıp kuantum taneciklerini etkilemesi midir nedir, nasıl bir manevi/bilimsel açıklaması var bilmiyorum, ama etrafımdaki insanlar bile "Aman Sinan gözünü seveyim söyleme!" dediğine göre, nazar var. Özellikle de kendi kendime.

Her şey bundan yıllaaar yıllar önce, lisedeyken en sevdiğim ve başarılı olduğum kimya dersinde "Ehe mehe, şahane geçti olm sınav, kesin 100 alacam!" diye hindi gibi şişinirken, şırraaak diye 50'yi yememle başladı. Ondan sonra ne zaman ağzımı açsam, her şey tepetaklak gitmeye başladı… Örnek mi istiyorsunuz? "Var ya, iki yıldır nezle olmadım ha!" dediğimin ertesi günü salya sümük hasta olmam mı dersiniz, "Şu printer da amma bereketliymiş, yıllardır kullanıyoruz" dememin dakikasında yazıcının çatırdayarak bozulması mı (hah, işte bunun şahididir Serpiller, o yüzden "Aman deme Sinan!" diyorlar).

Benim gibi, mutlu olduğunda coşkusunu sokaktan geçen adamla bile paylaşmaya çalışan birisi için nazar korkusu tam bir eziyet!

Yıllar ilerledikçe bu bende hem takıntı haline geldi, hem de üstüne gitmeye başladım. Sırf ben kendimle ilgili yolunda giden bir şeyleri dile getirdiğimde başıma kötü bir şey geleceğine inandığım için, başıma kötü bir şeylerin geldiğine inandığımdan, inatla başıma gelen her iyi şeyi ballandıra ballandıra anlattım bir süre ve… Üç ay içinde 10 yıldır çalıştığım şirketim kapandı, hayatım boyunca bazı sporları yapmamı engelleyecek şekilde dizimde menüsküs çıktı… Menüsküs olmak nedir?! Futbolcu muyum ben?! En son "Oh çok şükür, eski meski ama bu araba da ayağımızı yerden kesiyor" dediğimin ertesi günü evimin kapısında draaaan diye kaza yaptım. Hatta korkarım Uykusuz'un süper karikatüristin Umut Sarıkaya'yı bile etkiledim, bir sayısındaki esprilerine anıra anıra gülmüş, etrafımdaki herkese "Olm bu adam Türkiye'nin en yetenekli karikatüristi haaa!" diye övmüştüm. Sonra ne oldu biliyor musunuz? Bir hafta sonraki sayısında adam yarım sayfa "Nazar değmesi" üzerine karikatür çizdi. Şahsen tanımadığım için başına ne geldi bilemiyorum tabii, işte kendimden korkar oldum.

Neyse efendim, ben bu durumlar yüzünden paranoyak oldum. Annem babam "Oğlum işlerin nasıl gidiyor?" diye sorduğunda bile ağzımın kenarıyla "İeeeh işte, fena değil çok şükür" demek zorunda kalmak ne kadar kötü tahmin edemezsiniz. Hele benim gibi, mutlu olduğunda coşkusunu sokaktan geçen adamla bile paylaşmaya çalışan birisi için, tam bir eziyet oluyor.

Ama hayır, bu düşüncenin esiri olmayı reddediyorum. Dilerse yıldızım düşüklükten yerin dibine geçmiş olsun, dilerse negatif enerjiler gözlerden çıkıp ışın kılıcı gibi "voiy, vaaaz" efektiyle ortalıkta uçuşsun, ben konuşacağım arkadaş!

2) KOMPLO TEORİSİ
Ortamlarda dolaşan uçuk bir komplo teorisi var: Yeni Dünya Düzeni'ni 11 Eylül ile tam istedikleri kıvama getiremeyen "güçler", dünyaya uzaydan gelmiş gibi görünen bir saldırı mizanseni hazırlığındaymış. Çok büyük ölçekli, büyük bir yıkıma sebep olacak bir olay. Amaç ise dünya halklarının kendi rızasıyla güvenliklerini sağlamak adına, en temel özgürlüklerinden vazgeçirmek...
Komplo teorisi çok uçuk, evet. Ancak şöyle bir nokta var: 2000'li yıllara kadar kaç tane silahlı, uçak kaçıran Müslüman filmi seyrettiniz? Çok fazla değil mi? Sanki bir "fikre" alıştırılıyormuş gibiydik... Sonra ne oldu? "Uçak kaçıran Müslümanlar" (tırnaklara vurgu yapıyorum) 11 Eylül'ü gerçekleştirdi.
Son yıllarda İngiltere başta olmak üzere, neden bazı ülkelerce durduk yere "gizli ve resmi UFO belgeleri" açıklanıyor? Neden son 1-2 yıldır "dünyaya saldıran uzaylılar" temalı filmler (Skyline, District 9, Battle LA vs) ve dizilerde (V, Falling Skies vs) artış var? Acaba yeni bir fikre mi alıştırılıyoruz diye sormadan edemiyor beynim, her ne kadar rasyonel düşünmeyi çoğunlukla tercih etsem de…

IMDB'den biraz araştırın, benzer bir "uzay filmi ve uzaylı istilası" furyasının 1950-1960 arasında yaşandığını göreceksiniz. Sonra ne oldu? NASA'nın aldığı kocaman bütçelerle aya gidildi, tepemizde dolaşan binlerce gözlemci ve silahlı uydumuz oldu. Biz kendimizi güvende zannedelim, X ülkesinin füzesinin menzili sadece 5000km'ymiş, bizi vuramaz diye. "Düşük yörüngede" dolaşan uydular sadece 2000km uzağımızda… Türkiye'nin bir uçtan diğerine 1600km olduğunu düşünürseniz, silahlar sandığımız kadar uzağımızda değil yani.

Amaan, neyse koptum gittim, komplo teorilerini kurcalamayı ve uzatmayı pek sevdiğimden gerçeklikten hızla kopabiliyorum. Velhasıl bir sabah uyanıp da Levent civarında Citadel (bkz. *Half-Life 2*) görürseniz, korkmayın. Uzaylı istilasına uğramadık, sadece Sapphire Tower o gördüğünüz…

Mecidiyeköy'de de bir tane dev robot var hepimizin gözünün önünde ama farkında değiliz, işte o tamamlanınca istila başlayacak. Kaynak yetersizliğinden Voltron'un iki ayağını oluşturabilmişler henüz, ama gövde, kollar ve kafa da gelince yandık! (Astoria Alışveriş Merkezi).

Voltran Voltran Voltran!
(Ve dünyanın işgali Mecidiyeköy'den başlar)





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Dünyanın en iyi oyuncusu kim?

İçinizden birileri mutlaka "hadi bakalım, bu da nereden çıktı" diyor olmalı. Demiyorsa bir terslik var. Bir senedir oyunlar sanat mı, oyunun dharması falan, abudik gubudik bir dolu muhabbet. Birileri de "Abi n'apıyon ama insan gibi yaz şu köşeyi" diyor olmalı, doğal olan bu, en azından birileri. Hiç böyle bir mail atan falan olmadı gerçi, bunu da Oyungezer okurunun efendiliğine vermeli. Atmayın zaten çok ayıp, hevesle ve zevkle yazıyorum burada, ne âlemi var bu yaştaki adamı üzmenin...

Neyse laf kalabalığını bırakın da söyleyin bakalım dünyanın en iyi oyuncusu kim? Bana göre sizsiniz elbette, sizin yeriniz ayrı ama sizi bir kenara koyarsak kime vermeli bu unvanı? Mesela müsabaka oyunlarının en iyileri aday olabilir belki? *Counter*, *Starcraft*, *FIFA* falan bunlarda en iyi kimse, en iyi oyuncu da o değil midir? Ama hangi oyunu dikkate alacağız? Sanırım şöyle bir müsabaka düzenleyebiliriz: Dünyanın en popüler on turnuva oyununu alıp hepsinde birden yarıştığınız dev bir turnuva hazırlayalım. Dünyanın en yetenekli oyuncuları bir araya gelsin, on oyunda on turnuva yapsınlar ve on oyunun toplamında en çok skor alanı dünyanın en iyi oyuncusu ilan edelim. Dikkat ederseniz bütün dünya yıllardır ben böyle ucubik bir fikirle ortaya çıkayım da şu dünyanın en iyi oyuncusunu bulalım diye heyecanla bekliyor. Olsun takılmayalım orasına, böyle dev bir müsabaka verir mi sorumuzun cevabını?

Nasıl seçeceğiz? Puanlara mı bakacağız, karakter analizi mi yapacağız, içimizden geçeni mi en iyi ilan edeceğiz? "Benim ya işte" deyip geçsek olur mu?

Sanırım birileri çıkıp "En iyi olmak en yetenekli olmak değildir, ben oyunumu oynarken bütün bu adamlardan daha çok zevk alıyorum, eğer oyunlar eğlenceyse en iyi eğlenen en iyi oyuncudur" diyebilir. Haksız da sayılmaz hani. Bugüne kadar pek çok profesyonel oyuncu tanıdım, pek de oyunların hakkını veren tipler gibi değildi hiçbiri. Hayatları üç beş oyunla geçen adamlardan dünyanın en iyi oyuncusu çıkar mı?

Bütün oyunların hakkını veren, her birinin atmosferine giren, rol yapmasını seven, oyunlarını başkalarıyla paylaşan, hem tek kişi, hem çok kişi oynamasını beceren biri muhtemelen daha yakındır iyi bir oyuncu olmaya. Buna maddi imkânlar doğrultusunda her platforma sahip olmak ve çıkan hemen her oyunu oynamak da eklenebilir. Durun ya, benim bu tanıma en yakın tanıdığım adam bizim Ali. Şimdi Ali dünyanın en iyi oyuncusu mu? Kendi dergisini de çıkarıyor adam ama sanki o sıfatın taşıması gereken asalet, azamet, karizma pek yok bu adamda.

Yok yok, halen bir şeyleri yanlış yapıyoruz. "En yetenekli" veya "oyun kültürü en geniş" falan çok basit tanımlar. Dünyanın en iyi oyuncusunun bundan fazlasına sahip olması lazım mutlaka. En günahsız oyuncu o olmalı, en bilge. Evet! Tabii yaa! Oyun oynamanın bir etiği yok mudur? Oyun oynarken insanlığını kaybetmeyen, karşısındakini gözeten kişi diğer oyunculardan iyi değil midir? Kazanmasını da kaybetmesini de aynı zarafetle başaran. Hatta karşısındakinin daha mutlu olacağını hissettiğinde kaybetmeyi kazanmaya yeğleyen kişi. Aziz oyuncu… Gözümün önüne böyle omuzlarında melekler, huşu içinde oyun oynayan nur yüzlü biri geliyor, öyle saf bir yaratık ki cinsiyetini bile kestiremiyorsunuz.

N'aptınız kardeşim ya, böyle iyi oyuncu mu olur? Resmen TRT'nin bayık Ramazan sohbetlerine döndü iş. Bu kadar iyi bir insansa oyunla ne işi var? Kendini dünyanın ciddi sorunlarına versin. Ayrıca nasıl dünyanın en iyi oyuncusu bu, *CoD*'da kaç prestij atmış? Hiç. Niye? Öyle spawn'da melül melül bekliyor biri gelip vurursa mutlu olur diye. Dünyanın en iyi oyuncusu falan değil, bildiğiniz kırık bu. Ayrıca en iyi oyuncu dediğinizde oynayana neden odaklanıyoruz da üretene odaklanmıyoruz? Öyle ya, hayal gücü oyunlara can veren birinin oyunlarla kurduğu ilişki de bizimkinden farklı olsa gerek. En iyi oyunu yapan kimse, en iyi oyuncuyu da o olsun, bitsin gitsin. Kim bu oyun dünyasının en büyük ustası? Bence Hideo Kojima arkadaşım. Kendisini dünyanın en iyi oyuncusu seçip hepinize iyi akşamlar diliyoruz.

Ya durun ya olmadı yaa… Geçen sene Gamescom'da karşılaştık, *Assassin's Creed* oynamaya çalıştı ve damdan dama zıplayamadı bu adam yaa. Şimdi çıkar yol yok diye bunu mu seçtik? Eğer oyunlar sanat olsa en iyiyi üreteni seçmek, spor olsa en yetenekliyi seçmek, eğlence olsa en zevk alana vermek gerekmez miydi bu payeyi? Eğer oyunlar yaşamın ta kendisi olsaydı en iyi kalpli oyuncu en iyi oyuncu olabilirdi. Ama hiçbiri değil, daha oyunların ne olduğunu kavrayabilmiş değiliz ki. Sanırım yok en iyi oyuncu diye bir şey de… Belki de içimize dönüp kendi adımıza sormamız lazım, kendimizi serbest bırakıp içimizden geleni söylememiz lazım. Belki bizim için bilgisayar oyunlarının ne olduğunu, bizim onunla kurduğumuz ilişkiyi de anlarız böylece.

Kapatıyorum gözlerimi, zihnimi boşaltıyorum ve kendimi bilinçaltımın derinliklerine bırakıyorum, Tuğbek için en iyi oyuncu nedir bulmak için… *"En iyi oyuncu makarna sosunu en iyi yapandır"*. Ha! Cidden mi? Ne alakası var ya! Ulan süper makarna sosu yapıyorum diye böyle diyorsun di mi? Durun bu olmadı bir daha deneyelim, kapa gözleri… *"En iyi oyuncu sevişmesini en iyi becerendir"*. Ohaaa! Nasıl bilinçaltı bu be? Sapık mıyım neyim! Bilinçaltım, rica etsem de anlamlı bir şey söylesen? Son şansın bu bak… *"En iyi oyuncu oyunu sadece oyun olarak görendir"*. Hımmm… Bak bu enteresan, biraz daha açar mısın? Havada kaldı sanki bir parça. *"Oyun sadece oyun içindir ve oyun sadece oyundur, bunu gerçekten anlayan kişi onun doğasına hakimdir, en iyi oyuncu odur"*. Bak bu hoşuma gitti cidden. Teşekkürler bilinçaltı, havalı bir arkadaşmışsın, daha sık görüşelim. Bir de bu bahsettiğin kişi kimse maille bir adresini ver de plaketini göndereyim.





RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk

serpil@oyungezer.com.tr

Gündelik yaşıyorum, derdime yanıyorum

Ne bir dergi sonu gecesi bu, ne de çok korkunç bir yolculuğun sabahı. Ne ayaklarım sızlıyor yorgunluktan, ne de gözlerim bilgisayara bakmaktan ufalmış. Sıradan olamayacak kadar iyi geçmiş bir günün sonundayız. Dışarıdaki taze ay içimi karartamayacak bir renkte parıldıyor, parmaklarım sakin, saçlarım temiz, aklımda güzel bir şarkı var, üstümde bir polar. Çok sevdiğim ofisime gitmişim, biraz iş yapmışım biraz da geyik, yüzlerine bakarken gülümsemeyi sevdiğim insanlarla geçirmişim günü, komik şeyler bile olmuş hatta, hahaha diye gülmüşüz çok çabuk unutacağımız bir sürü şeye. Zaten öyle günler varmış ki benim hayatımda, herkes şiir gibi olurmuş o günler. Kimseden incinmez, kimselere kıl olmazmışım, gözlerim kimsenin bir başkasına ters baktığına şahitlik etmez, içim hiçbir şeyden ezilmezmiş. Stresli, kötü haberli, fatura yatırmalı, abur cubur yemeli, birkaç saatlik uykuyla dolaşmalı günlerin detoksu gibiymiş bu zamanlar. Ayaklar yere değil, bulutlara yakın dururmuş, her gün öylesine geçip giden "naber"ler, "kolay gelsin"ler kanatlı birer dize olup havada uçuşurmuş. Keşke ilk kez yaşıyor olsam bu güzel şeyi diye dertlenirmişim bir tek böyle zamanlarda, ama asla ilk olamazmış artık, gündelik hayat çoktan loop'a girmişmiş.

Bütün sayfalarını tükettiğimiz ama atmaya kıyamadığımız bir defter falan sanırım gündelik hayat. Yeni bir şeyler karalayacak yerimiz kalmamış, açıp açıp eski yazdıklarımızın üstünden geçiyoruz. Önceden doldurulmuş satırlara yeni sözcükler sığdırmaya uğraşıyoruz. Üst üste biniyor harfler, çengeller, kuyruklar, noktalar ve yaşadığımız bütün eski ve yeni günler. Belki bir süreliğine yeni şekiller bulduğumuzu, tesadüfen yeni anlamlar yakaladığımızı zannediyoruz, heyecan verici olduğuna inandığımız keşifler yapıyoruz günleri birbirine katarak. Ama farkında mısın, giderek okunmaz hale geliyor yazdıklarımız, bütün o izler üst üste bindikçe geriye bir çizgisi diğerinden farklı görünmeyen kocaman, karalanmış bir defterden başka bir şey kalmıyor. Dört ortalı bir hayatın içinde dolanıp durarak tükeniyor zaman.

Bütün sayfalarını tükettiğimiz ama atmaya kıyamadığımız bir defter falan sanırım gündelik hayat. Yeni bir şeyler karalayacak yerimiz kalmamış, açıp açıp eski yazdıklarımızın üstünden geçiyoruz.

Cesaret edip de yeni deftere, yeni hayatlara bir türlü geçemiyoruz. Genellikle her yılın ilk ayında insan türünün büyük bir kısmında ortaya çıkan "Hayatımda yepyeni bir sayfa açıyorum" güdüsü de zamana bağlı olduğu ve yeni sayfalar o kadar da hızlı açılamadığı için yalan olup gidiyor.

Böyle dört tarafımdan kendi kurduğum düzenle sıkıştırıldığımı hissettikçe eski vahşi günlerimizi arıyorum sevgili okur, defterlere ya da dergilere değil duvarlara yazdığımız zamanları. Homurtuların ve çığlıkların diliyle konuştuğumuz, modayı ağaç yapraklarından takip ettiğimiz, öküzün boynuzları üstünde hoplayıp zıpladığımız o mutlu çağ nerede şimdi, sorarım sana... Aslında biliyorum, bütün bu süreç dinozorların suçu! Onların yüzünden daha ilk hücremizin kodlarına yazıldı korku, savunma hissi. On binlerce yıl boyunca gelişti ve işte geldiğimiz nokta bu: Hayatta kalabileceğimizi, başımıza bir şey gelmeden sonunu görebileceğimizi bildiğimiz tek bir günü yaşamaktan başka bir şey istemiyoruz, hem de bir ömür boyunca... Bu meseleyi niçin uzattığımı da bilmiyorum, sanırım birilerini suçlayıp rahatlamak istiyorum. Ama nereden başlasam? Hayatımızı güven ve konfor ihtiyacıyla kuşatmış olmamıza mı kızayım, yoksa böyle bir yaşamı bize dayatan dinozorlara ve onlardan evrimleşerek gelen bugünün iri yaratıklarına mı?

Neyse, belki de artık bu labirent yaşamda bir çıkış aramak için çok geç. Bir köşesinde "eğitim", bir koridorun ucunda "aşk", bir diğerinde "para", gizli birkaç noktada "eğlence" kod adlı peynir parçaları olan koca bir labirent işte bu, en iyi ihtimalle yapabileceğiniz şey birkaç odacık daha eklemek, başka peynirlerden tatmak. Yahu bu arada... Biz defter konuşuyorduk, ne zaman laboratuvara düştük? Hayat işte, çok şaşırtıcı... Her anı sürprizlerle dolu! Evet.



Posta İdaresi



Alizine Wonderland'in yapamadığını biz yapıyoruz... Posta İdaresi'nden müthiş hizmet!



Lafı fazla uzatmanın manası yok... Zaten yan komşumuz bangır bangır ve de ikilemeye ihtiyaç bırakmayacak derecede rezil bir müzik açtı az önce, istesem de bu kafayla uzatamayacağım sevgili okur... Posta İdaresi bir ilke daha imza atarak adeta kendisiyle yarışıyor ve havalara giriyor... Hepinize* ücretsiz *Battlefield Play4Free* beta kodu hediye ediyor! Detaylar mektupların arasında bir yerlerde. Okumaya devam edin...

* Hepiniz aranızda paylaşabilir, sırayla, kardeş kardeş oynayabilirsiniz anlamında kullanılmıştır.

KARARSIZ ÇOCUĞUN DRAMI

Merhabalar Oyungezer familyası ve G"oyuncu"lar. Çok ani geldim biliyorum fakat size danışmam gereken birkaç konu var. Söz fazla tutmayacağım sizi, bir çay içer kalkarım. Hemen sorulara...

A wild Eren appears!

Derginizde incelemesini okuduğum PSP oyunları bende müthiş bir PSP alma arzusu uyandırdı. GoW serisinin tüm taşınamaz (?) konsol versiyonlarını bitirdim ve derginizde gördüğüm *MGS*, *P3P* gibi oyunlarla iyice gaza gelmiş durumdayım DERKEN ufukta iki yeni teknoloji harikası göründü: 3DS ve NGP. Benim aklım çelindi sayın Oyungezerler, n'apmalıyım? NGP o kadar ilgimi çekmiyor gerçi, amacım Nintendo'nun ürettiği eğlencelik oyunları 3DS'te oynamak ve dediğim gibi, PSP'yi de saydığım ve saymadığım birkaç oyun için istiyorum. DS ve Wii sahibi olarak Nintendo taraklarında bezim var ve ibrem 3DS ve PSP arasında gidip geliyor. İbre şu an için 3DS'i gösteriyor ama sizin yazıya dökecekleriniz benim için çok önemli.

NGP hakkındaki ilk bilgileri evvelki ay yazmıştık hatırlarsan; bu ay da 3DS ile ilgili detaylı bir dosya konumuz var, onu mutlaka okumanı tavsiye ederim. NGP'nin çıkmasına daha oldukça uzun zaman var ve yalnızca bir iki oyun için PSP almaya değmez diye düşünüyorum (hmm, *Persona 3 Portable* için olabilir belki =). Hâlihazırda Nintendo oyunlarına ilgi duyduğuna göre, bana kalırsa şu an düşünmen gereken tek şey elindeki DS'i 3DS ile yenilemeye değip değmeyeceği *(Bence sadece "siyah mı alsam yoksa mavi mi" diye düşün -Serp.)*. Maddi durumunu ve elektronik eşya mağazalarındaki fırsatları da bir gözden geçirmeyi ihmal etme tabii.

... ... (düşünür)

Çok da düşünmeyelim efendim, bakınız, daha kuyrukta bekleşen bir sürü insan var arkanızda.

Durun efendim hemen kaçmayın, çayımızı bitirelim hele. Bir sorum daha olacak, sonra söz ayrılacağım kuyruğunuzdan. Bir DS sahibi olarak *Pokemon* serisi (favorim), *Yugioh WC 2010* ve *Mario* serisinin çoğu oyunu var. Bu tarz birkaç oyun tavsiyeniz varsa alayım lütfen.

Ühü, oyun tavsiyesi... DS'ten de hiç anlamam... Kem-küm... *(Son Pokémon incelememizi okudunuz mu sayın düşünen okur? -Serp.)*

... ... (düşünür ve verir herhalde)


İki dakika mola.

Düşündüm, taşındım, verdim, veriştirdim.

Teşekkürler efendim. Çayı da tükettik, ben sizi daha fazla tutmayayım. Hepinize selamlarımı iletirim efendim. İyi çalışmalar, kalın sağlıcakla.
Eren "Funkymonkey" ALP

Verdiğin karardan memnun kalmanı dilerim Eren, yine bekleriz. Şimdi sevgi dolu, genç bir okurumuzda sıra.

SEVGİ DOLU BİR MEKTUP...

Merhaba biricik oyungezerler. Ben 14 yaşında bir oyun severim. Amiga'lı, Commodore'lu dönemlere yetişemedim (küçükken çakma NES'im vardı) ama hâlâ emulatörlerle o zamanın oyunları oynarım. Oyun sektörünün 2000 yılından sonra duraksamaya girdiğini fark ettim. 2000 senesinden bu yana gelişen sadece grafikler olmuş. Eski oyunlardaki zevk şimdi yok diye düşünüyorum. Mesela oyun oynamayı severim ama pek fazla zevk almam (*Heavy Rain*, *God of War* serisi, *ICO* gibi şaheserler dışında). Siz de mi benim gibi düşünüyorsunuz?

Sen aramızdan biraz erken ayrılmışsın be Furkan; oyunları delicesine eğlenerek oynadığımız yıllardır genellikle on ile on altı arası yaşlar. Yirmilere yaklaştıkça hayata ve geleceğe dair bir telaş kaplar insanın içini, ne yapacağını bilemez. Oyunlardan eskisi gibi keyif alamadığını fark ettiğinde suçu kendinde aramakla oyunlara atıp kurtulmak arasında kararsız kalır. Sonra bir bakmış, aradan yıllar geçmiş, istese bile diğer önceliklerinin arasında oyun oynayacak zamanı bulamaz olmuş.

Kendi adıma cevaplamak gerekirse hayır, senin gibi düşünmüyorum. Oyun dünyasının duraksadığı yok, sadece artık eskisinden farklı bir yol izliyor. Ufak bir kitleye değil, herkese hitap etmeye çalışıyor. "Eskisi gibi" oyunlar arayanlar için sıkıntı yaratan bir değişim bu. Keşke eskisi gibi macera oyunları çıksa yine sürekli, eskisi gibi daha derin olsa oyunlar... Ama olmuyor. Ya da oluyor. Yani biraz. Endüstri standartlarında boğulmamış oyunları, eski güzel günleri bağımsız yapımcılar yaşatıyor bu günlerde. Yaratıcılıklarını zincirlemiyor, risk almaktan çekinmiyorlar.

Sırf insanlarla muhabbet edecek bir konunuz olsun diye popüler, ana akım oyunlara bağlı kalmanın gereği yok. İlla ki yeni çıkan oyunları oynayacaksınız diye bir kural da yok. Siz hangilerinden hoşlanıyorsanız onları oynayın; ufkunuzu fazla daraltmayın yeter.

Sevgili Eren Okka, biraz daha sorum olacak. *True Crime: Hong Kong*'un iptal edilmesi sizce büyük bir kayıp mı? İptal edilmeseydi güzel bir oyun olur muydu?

Serinin önceki iki oyunu, *Streets of LA* ve *New York City* istenilen başarıyı yakalayamamıştı bir türlü. Bu kez farklı bir ekip tarafından hazırlanan *Hong Kong* ile şeytanın bacağının kırılması hedefleniyordu, olmadı. Çıkış tarihi zaten bir kez, altı ay kadar öteye ertelenmişti hatırlarsanız. Belli ki yeterince geliştirilmemişti. Derken son anda, oyun tamamlandığı halde iptal edildi. Gerekçe olarak da yeterince iyi olmadığı, kendi türü içerisinde rekabet edemeyeceği ve beklenen geliri sağlayamayacağı gösterildi. Oyun dünyasında işler böyle yürüyor ne yazık ki, geriye kalanında olduğu gibi. Ne kadar güzel bir oyun yaparsanız yapın, o oyun satmadığı sürece geleceğiniz tehlikede. *True Crime* iptal edilmeseydi de güzel bir oyun olmayacaktı muhtemelen, ama yine de biz oyuncular ve özellikle de serbest dünya tarzı oyunlardan hoşlananlar adına bir kayıp tabii. Bir de yıllarca o oyun üzerinde çalışanların yaşadığı üzüntü...

Ben Uzakdoğu'yu konu olarak işleyen oyunları severim. Uzakdoğu'yu konu olarak işleyen *Total War: Shogun* ve *Total War: Shogun 2* dışında önereceğiniz oyun var mı?

Bu ay yine oyun tavsiyelerinden gidiyoruz, ühü. Pekâlâ, kaderimiz buysa, *Yakuza* serisine bakabilirsin.

Gladyatör savaşları dönemini konu olarak işleyen oyun tavsiyeniz var mı?

Gladiator Begins vardı birkaç ay önce PSP için çıkan, ama öneresim gelmi-

yor pek. 16 Nisan'da Wii'ye *Rage of the Gladiator* geliyor, fakat o da senin dilediğinden biraz daha fantastik bir oyun sanırım.

Battlefield 3 ile EA, FPS tahtını geri alabilecek mi?
Tahtın bir başkasında olduğunu mu varsayıyoruz? (: Satış anlamında diyorsan, *Call of Duty* ismi rakiplerinden daha çok iş yapıyor elbette. Ama bana sorarsan *Battlefield* daha başarılı bir FPS serisi ve videolardan gördüğümüz kadarıyla da doğru yolda ilerliyor.

Şimdilik bu kadar. Uzuncaaaa yıllar sonra yine görüşebilmek dileğiyle hep mutlu kalın.
Furkan Tongut

Uzun yıllar uzundur. Bu bir elveda değildir.

COD: BLACK OPS VE CRYSIS

Merhaba OYUNGEZER ailesi ve Eren Abi. Ben Batuhan, 15 yaşında bir oyuncuyum ve derginizi severek okuyorum. Fazla uzatmadan sizin izninizle sorularıma geçmek istiyorum.
Biriniz de sevmeyin yahu, ne bu böyle? Ya-ya-yayında mıyız?... Me-merhabalar Batuhan, hoş geldin.

1) Eren Abi, *CoD: Black Ops* ve *Crysis 2* arasında bir seçim yapsan, hangisini seçerdin?
Teknolojik üstünlüğü ve genel teması sebebiyle *Crysis 2*'yi seçerdim. Ha bir de Türkçe olması var tabii. Seçtim gitti!

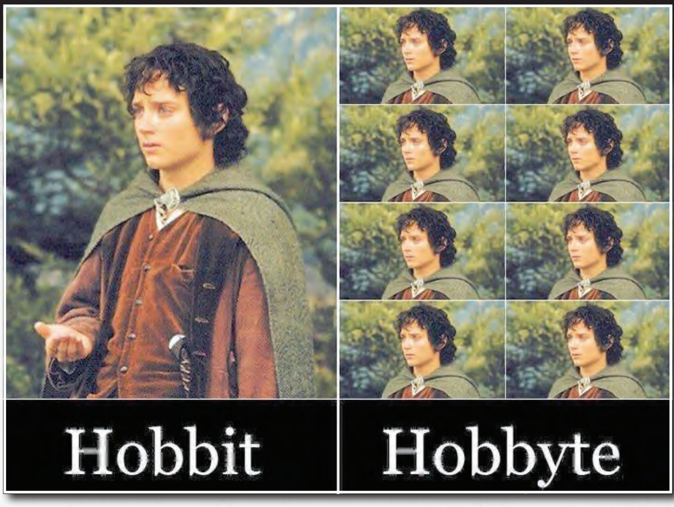
2) Herkes senden oyun tavsiyesi istiyor ve ben bu sefer bir farklılık yapıp senden bana önerebileceğin bir kitap tavsiyesi istiyorum.
Ben de bir farklılık daha yapıp aynı anda hem bir kitap hem de bir belgesel olan, Carl Sagan'ın Cosmos'unu öneriyorum.

Sorularımı dergide yayımlarsanız çok sevinirim. Herkese iyi günler, iyi oyunlar. Sağlıcakla kalın...
Taha Batuhan KAYA

Taha Batuhan out, Yılmaz Hasan in!

ALAKASIZ BAŞLIK

Öncelikle merhabalar. Bir yıldan fazla bir süredir takip ediyorum dergiyi ve ta ne zamandan beri mektup yazmayı düşünüyorum, ama üşengeçliğimden dolayı yazamadım tabii orası ayrı konu. Ha başlık da biraz alakasız oldu orası ayrı konu :D Neyse sorularıma geçeyim.
Yazdığın başlığı, içinde bulunduğumuz duruma daha uygun bir biçimde değiştirmiş olmanın haklı gururunu yaşıyorum.



"23 yaşındayım ve manitam yok. Aşık da değilim. Sence bana ne oluyor?"

1) Ofiste işler nasıl, herkesin keyfi yerinde mi? Karın keyfini çıkardınız mı veya çıkarıyor musunuz?
Keyfimiz yerinde çok şükür. Kar kalkalı haftalar oluyor ve "karın keyfi" deyince aklımıza bir başka "karın" geliyor artık. Ofis kedimiz (genel kanının aksine ismi Piyu Piyu değil, Puri Puri'dir) hamileymiş, gelecek ay hayırlısıyla ofisimizde minik minik keditörler dünyaya getirecekmiş. Kendisi şu an hemen önümde, kameranın tripoduna asılı duran oyuncağıyla oynuyor. Dikkatim dağılıyor biraz gerçi ama yine de hoş bir manzara... Yirim!

2) Şimdi ben büyük bir *Crysis* fanatiğiyim ve sayenizde (internet sitenizin sayesinde) *Crysis 2* için ön siparişimi de şey ettim ve dört gözle bekliyorum. Ama tek bir sorun var; aşırı dandik bir laptop'um var, yaza doğru yeni bir bilgisayar toplatırmayı düşünüyorum. *Crysis 2*'yi de en yüksek ayarlarda oynamayı isterim, bu bana ne kadara patlar?
Uçtu uçtu Organize Sanayi sayfalarına uçtu! Pazar Yeri'ne uçtu! Oradaki Ekonomik sistemle dahi çalıştırabilirsin aslında *Crysis 2*'yi, ama rahat bir oynanış için ayarlarını mutlaka kısman gerekecektir. İdeal sistemle en yüksek ayarlarda oynayabilirsin ki fiyatı 700 dolar civarında gördüğün üzere. Detaylı bilgi için *Crysis 2* incelememize de bir göz atmanda fayda var diyeceğim ama sen fanatiğiyim dediğine göre çoktan okumuşsundur zaten (:

3) *GTA V* ne iş? Biri gerçek diyor, biri yalan diyor, açıklık getirin şu konuya!!11birbir
Raksıtar'daki adamımız Contravolta'dan aldığımız çok gizli bilgilere göre… gerçek olduğundan şüphemiz mi varmış?! İyi reklam oldu ama di mi? Daha oyun hakkında ortada bir bilgi olmamasına rağmen onu konuşuyoruz, baksanıza.

4) *Crysis 2* için bir ara Nano Edition çıkmış. Ben hiç duymadım da, Türkiye'ye geldi mi bu hiç?
Hayır, resmi olarak Türkiye'ye gelmedi ve sadece ön siparişle alınabiliyordu zaten. Bilgisi olmayanlar için belirteyim, içerisinde Crysis 2 Limited Edition DVD'si, art-book'u, Prophet figürü ve Nanosuit görünümlü sırt çantası vardı. Tek eksiği Türkçe dil desteği barındırmamasıydı. Kaçırdınız işte, ha-ha!

5) Cyborg ürünlerini Türkiye'de nerden temin edebilirim?
Edemezsin =(

6) Ben Wii'yi ilk çıktığında Almanya'dan almıştım (o aralar orada yaşıyordum, o aralar dediğim de orada doğdum büyüdüm, şu anda 14 yaşındayım orası ayrı konu). Bayağıdır oynamıyordum, geçen çıkarttım yine taktım TV'ye filan (geçen dediğim de 6-7 ay oluyor rahat). Wii'nin internet üzerindeki hiçbir şeyini kullanamıyordum, no connection filan bir şeyler geveliyordu neden?
Kendimi Captain Obvious gibi hissediyorum ama internet bağlantısıyla ilgili ayarlarında bir sorun varmış demek. Şu durumda kesin bir şey söylemek güç, aldığın hata mesajını ve tam olarak nerelerde karşına çıktığını eksiksiz olarak yazarsan daha rahat yardımcı olabiliriz. Lakin benim de yapacağım şey o hata mesajını Google'a yazıp aratmak olacağından, daha hızlı sonuç almak adına aynısını kendin de deneyebilirsin.

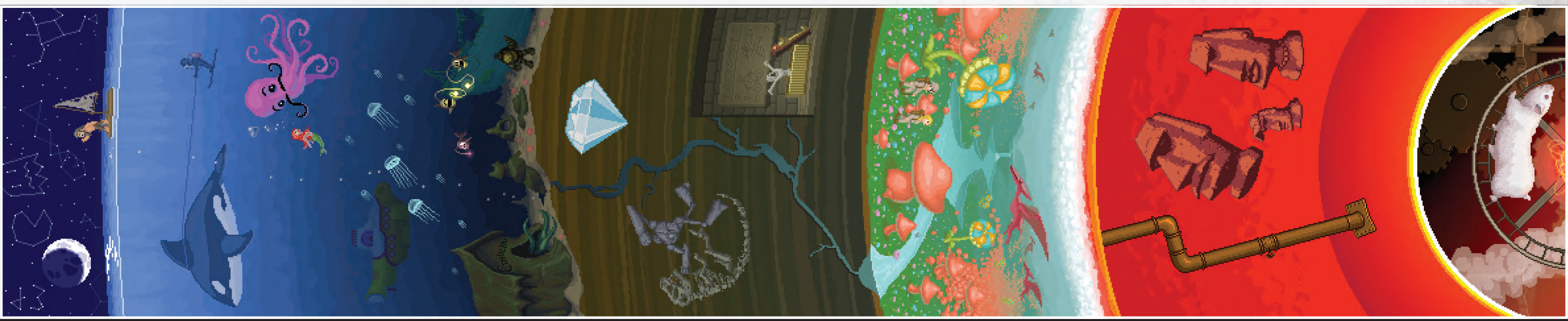
Şimdilik bu kadar ama sadece şimdilik yani kolay kolay kurtulamayacaksınız benden :) Neyse daha fazla yer kaplamayayım boş cümlelerle. Sağlıcakla kalın.
Yılmaz Hasan Akın

Mektubunda noktalama işareti kullanmayı unutmuşsun… ಠ_ಠ Ben aralara kafama göre biraz serpiştirdim, darılmazsın umarım.

OYUNLARDA CİNSİYET AYRIMI

Merhaba Oyungezer. Öncelikle herkese iyi günler dilerim. Lafı uzatmadan hemen konuya giriyorum. Yaklaşık iki sene önce savaş oyunlarına çok büyük bir ilgim vardı. Sırf kız olduğum için bana affedersiniz "psikopat" gözüyle bakıyorlardı ve bu durumdan hiç hoşlanmıyordum. "Erkek misin sen? Ne diye oynuyorsun?" diyenlerden bunalmıştım. Bu sözleri çok sık duyduğum için haliyle oyunlara olan ilgim azaldı. Ben de oynamayı bıraktım. Bilgisayardan ayrı kaldığım süre zarfında çok düşündüm... Ve günlerden bir gün başkalarının düşündükleri yüzünden isteklerime son veremeyeceğime karar verdim. Yeni oyun arayışlarına başladım. Ne yazık ki kendime uygun, sevebileceğim bir oyun bulamadım. Size danışmaya karar verdim. Tarihsel olayları ele alan, doğuya has, mitoloji ile ilgili savaş oyunlarına merakım çok yüksek. Bana bu kriterlere uygun bir oyun önerebilirseniz çok sevinirim. Yazımı derginizde yayınlamazsanız üzülmem ama yayınlarsanız bu benim için bir günü unutulmaz hale getirir. Mesajıma ayırdığınız vakit için çok teşekkür ederim. Sevgiler,
Hande Mercan

Hayatlarımızı toplumun üzerimize yüklediği roller doğrultusunda yaşıyor olmamız ne acı. Ne talihsiz bir durum ki davranışlarımızı doğru ya da yanlış olmalarına göre değil, el âlemin hak-



kında neler diyeceğine, yakışık alıp almayacağına bakarak değerlendiriyoruz. Sormadan edemiyorum... İnsanları tek bir kalıba sokmak isteyenlere lanet olabilir mi acaba, mümkün müdür?

Öneri isteğine gelecek olursak, verdiğin tüm kriterlere uygun bir oyun bulamadım vallahi. Mitolojik savaş oyunu deyince akla *God of War* ve *Darksiders* gibi yapımlar geliyor hemen, ancak doğuya has değiller. Japon rol yapma oyunlarında çok sayıda mitolojik öğeye rastlıyoruz ama doğrudan tarihsel olayları ele almıyorlar. *Okami*, Japon mitolojisiyle ilgili bulabileceğiniz en iyi oyunlardan biri ama bir savaş oyunu sayılmaz... diye gidiyor. Sana tavsiyem Gamespot gibi bir siteden sevdiğin oyunlara ait sayfaları açıp yanlarında beliren "benzer oyunlar" listesine ya da Giant Bomb'daki *mythology* konseptine bir göz atman. Bu şekilde oyundan oyuna atlayıp biraz araştırma yaparak kendine göre bir şeyler bulabilirsin sanıyorum.

Umarım cesaretin hiçbir zaman kırılmaz ve ilgi alanlarını sana "yakıştıramayan"lara karşı dimdik ayakta durabilirsin Hande. Kendine iyi bak, ve iyi eğlenceler!

Gezenti

Özgün Alp Derebaşı



Gezentilerin soyunun tükenme tehlikesiyle karşı karşıya olduğumuzdan ötürü, eski gezentilerden devam ediyoruz. Özgün bundan birkaç önce, bize ta Meksika'nın Cozumel adasından böyle kıskanılası bir fotoğraf göndermiş, lakin arada kaynamıştı. Sözün özü: Siz de gezsenize yahu!

GOD OF WAR IV?

Merhaba sevgili Oyungezer ailesi ve saygıdeğer Goyun Bey,
Uzun zamandır derginizi takip ediyorum açıkçası ama ilk kez size bir şey sorma ihtiyacı duyuyorum. Geçenlerde internette dolanırken bazı forum sitelerinde "*God of War IV* çıkacak mı?" veya "*God of War IV* çıkacakmış!" gibi konular gözüme çarptı ve kendime hakim olamadım açtım. Bazılarında video linkleri vs. vardı. Ancak ben pek inandırıcı bulmadım. Offical trailer'dan ziyade fanlar tarafından yapılmış videolar gibi geldi. Yine de emin olmak için siz güvenilir Oyungezer ailesine danışmak ve bu konuda bilgilenmek istedim. Cevabınız için şimdiden teşekkür ederim.
Batuhan Bayrak

Bahsettiğin videoların tamamı, tahmin ettiğin gibi, senin benim gibi insanlar tarafından hazırlanmış Batuhan. Ortada (henüz) *God of War IV* diye bir oyun yok yani. Bazı videolar "keşke gerçek olsa" edasıyla yapılmışken, bazılarındaki tek amaç adam kandırıklamak. Kandırıklamak diye bir fiil yok tabii, şimdi ben uydurdum. *God of War III* ile üçlemenin sonuna geldik ama yapım ekibinden John Hight'ın da dediği gibi, bu *God of War* markasının sonu demek değil. Kel sevenler için hâlâ umut var.

BUĞRA'DAN MEKTUP VAR...

Merhabalar, sevgili 'OYUNGEZER' ekibi ve Eren Abi. Öncelikle sana ve dergideki bütün ekibe kolaylıklar diliyorum :) Ben 17 yaşında bir öğrenci olarak derginizi uzun bir zamandır seve seve alıp, aynı şekilde okuyorum. Sizin şimdi "Yağcılar'da inecek var. Hadi canım." dediğinizi tahmin edebiliyorum :D
Ama ben tabii ki bu sözleri, bir "OGZ" okuru olarak sevgi ve saygımdan dolayı söylüyorum :)
Giriş yapmak zor iş be Buğra. En popüler tercih övgü sözcükleri sıralamak ve hep ona yönelesi geliyor insanın. Lakin klişe olduğunu bile bile yapmak istiyor bazen insan, içinden geliyor. İçinden geldiği vakit de kelimelerine, cümlelerine elbet yansıyor.

Neyse ben kısa kesip sana söyleyeceklerime geçeyim. Bir dahaki aya çıkması beklenen *Portal 2*'yi iple çekmekteyim. Hele bir de yeni donanımlı bir sisteme kavuşmuşken. Önümüzdeki aylarda *Portal*'ı inceleyenler arasında olma ihtimalin var mı acaba?
Olmaz mı! Uzun zamandır en çok beklediğim oyunlar listesinin en üst sırasında yer alıyor kendisi. Bu ay ilk oyunu üç kez daha bitirdim; hem kalan achievement'larımı (Camera Shy ve Transmission Received) tamamladım, hem de yeni oyuna biraz hazırlık yaptım. Önümüzdeki ay oyun elimize ulaştığı gibi koyulacağım incelemeye.

Ve sizden ricam; hatıra olarak "*Portal 2*" posteri verebilir misiniz? Şöyle odamın duvarına kalıcı ve anlamlı bir poster istiyorum da. Ama vermezseniz de canınız sağ olsun derim :))
Biraz da maddi durumumuzla ilgili bir konu bu ama verebiliyorsak eğer ve de güzel bir görsel olursa elimizde, tamamdır bu iş!

"Yaklaşık iki sene önce savaş oyunlarına çok büyük bir ilgim vardı. Sırf kız olduğum için bana affedersiniz 'psikopat' gözüyle bakıyorlardı ve bu durumdan hiç hoşlanmıyordum."

Mektuplarınız için adresimiz, Çayır Çimen mah. İşkembe sok. No: 20 Daire: 11 Goyuntepe/İstanbul değil tabii ki. Daha neler! Adresimiz, her zaman olduğu gibi, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, gönderin.

Bu arada kek yalan olmaz inşallah. "Cake is a lie!" (Sorularımı) Cevaplar, dergide yayımlarsanız eğer; paha biçilemeyecek derecede sevinip, size "KeK" ikram edeceğim. ("KeK" bkz. PORTAL, kimse yanlış anlamasın.) Anlayana ;))
Atalarımızın dediği gibi; anlayana sivrisinek saz, anlamayana Aperture Science Handheld Portal Device az.

Cevaplamazsanız eğer; canınız sağ olsun. Siz(ler)e bol sabır, sağlık ve de başarılı bir ömür diliyorum. STOP! Hoşça kalın. STOP! Kartuş bitti STOP!... :D
Buğra Özelgül (BuGu)

…ve böylelikle Posta İdaresi, 2011 yılında duraklama devrine girer.

BİR KONU YOK ASLINDA

Selam olsun size ey Oyungezer ailesi. Bu mail'i yazmayı çok uzun zamandır düşünüyorum ama kısmet bu güneymiş işte. Rammstein - Laichzeit eşliğinde bu mail'i yazarken dün akşam *Dragon Age 2*'de Isabella'nın Hawke'ın üzerine atlayışı aklıma geliyor (ne alakası varsa artık).
Rammstein deyince akla "coşkulu" bir şeylerin gelişiyle ilgili olabilir. Ya da dervişin fikriyle zikri arasında bir bağlantı kurulabilir. Tercih sizin.

Ders çalışmaktan kafam uçmuş bi halde. Bugün okulda gördüğüm o basit üçgenler konusundan sonra hocanın benle dalga geçtiğini düşündüğüm garip bir günün ardından bu mail'i yazmaktayım işte. Neyse sıra sorularıma geldi.
Üçgen demişken; günün birinde biri size "Üçgenin iç açıları toplamı nedir?" diye sorarsa, hemen 180 diye üzerine atlamayın. Bir üçgenin iç açılarının toplamı yalnızca iki boyutlu Öklid uzayında daima 180 derecedir. Üç boyutlu uzayda, örneğin Dünya'nın yüzeyine, tüm iç açıları 90'ar dereceden iç açıları toplamı 270 derece olan bir üçgen bile çizebilirsiniz.

1) Bize lisede C# öğretiyorlar. Şimdi ben kendimi C#'ta ***[meraklısına not: "#"***





işareti "sharp" diye okunuyor -Eren]
geliştirip yazılım mantığını iyice anladıktan sonra mı C++'a başlayayım, yoksa hemen başlasam da olur mu?
Programlama öğrenmenin temelinde, dediğin gibi, programlama mantığını kavramak yatar. Mantığı bir kez kavradıktan sonra tüm programlama dillerine uyarlayabilir, her dilde program yazabilirsin. Dolayısıyla senin de hedefin C# ya da C++ öğrenmekten önce programlama mantığını öğrenmek olmalı. Uygulamalar nasıl çalışıyor, komutlar nasıl işleniyor, değişkenler hafızada nasıl saklanıyor, bu tür şeyleri öğrendikçe bilgisayarını da daha iyi "anlamaya" ve birlikte zaman geçirmekten daha fazla keyif almaya başlıyor insan. Evet nerd'üm ama aynı zamanda da ciddiyim.

C++ öğrenmeye hemen başlamanın bir sakıncası yok. İkisini bir arada götürmek daha fazla zamanını alacaktır ama belirli bir işi nasıl yapacağını iki ayrı programlama dilinde bilir ve aradaki bağlantıyı kurabilirsen, komut ezberleyip program yazmaya çalışanlardan değil, ne yaptığını bilen programcılardan olursun. Lakin C++ öğreneceğim diye de çok kasma kendini. C# ile kısa sürede işe yarar bir şeyler üretme şansın çok daha yüksek. Bu iki dil zaten syntax açısından birbirlerine oldukça benziyor ve birinden diğerine geçiş yapmak çok zor bir iş değil.

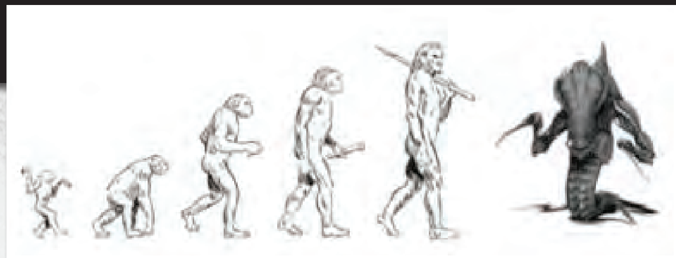
2) Ben oyun programcısı olmayı kafaya takmış bir insan olarak üniversitede hangi bölümü okumalıyım bu konuda kendimi geliştirmek için?
Hiçbir üniversite bölümünde, en azından Türkiye'de, oyun programlayabilecek kadar programlama bilgisi öğretilmiyor ne yazık ki. Dolayısıyla senin bu konuda çaba gösterip kendi kendini geliştirmen gerekiyor. Yine de hayaline en uygun bölüm, doğal olarak, bilgisayar mühendisliği.

3) Yurt dışında bazı üniversitelerde oyun programcılığı bölümü olduğunu duydum. Doğru mudur? Bir de bu üniversitelerin adlarını falan yazarsan hiç de fena olmaz hani.
Daha önce bu konuda bir araştırma yapmadım açıkçası ama DigiPen Institute of Technology'nin ismini sürekli duyuyorum mesela, www.digipen.edu adresine girip bir bakabilirsin verdikleri eğitime.

4) Crytek, People Can Fly, DICE gibi firmaların elemanlarından istedikleri kısmında hep 5 yıllık tecrübe istiyor olduklarını gördüm. Buna göre ben direkt üniversiteyi bitirip master vs. yaptıktan sonra bu şirketlere başvursam işe girme fırsatım olur mu?
Olur elbette ama okuduğun süre içerisinde bir yandan kendini ispatlayacak işlere imza atman lazım. Kendini onların yerine koyup bir düşün; seni neden işe almak istesinler? Onlar için ne yapabilirsin?

5) ODTÜ bilgisayar bölümünde Atom kampüsü tarzı bir şeyler duydum. Burada galiba Crytek gelip ders falan veriyormuş. Doğru mudur? Doğruysa biraz da bilgi verebilirsen sevinirim burayla ilgili.
ODTÜ Teknokent bünyesindeki bir oluşum ATOM, ya da kendi deyimleriyle bir "kuluçka merkezi". Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi olarak, bu alanlarda çalışmalar gerçekleştirmek isteyen beyinlere destek olmayı amaçlıyorlar. Detaylı bilgiyi www.metutech.metu.edu.tr/atom/ adresinden alabilirsin.

Korelilerin evrim süreci bizimkinden biraz daha farklı ilerliyor.



6) Şaka şaka böyle bir soru yok bu bana sizden hediye olsun diyerek sınıftan hiçbir arkadaşımın istemediği 5 kullanımlık *Battlefield Play4Free* beta kodunu veriyorum. İçinizde denemek isteyen varsa ya da ne bileyim dergide yayınlarsınız kodu falan hızlı olan kazanır cinsinden. İşte kod: 82NN-TVBK-RSFY-WV5A

Saygılarla,
Kubilay Koçdemir

Alizine Wonderland yerine Posta İdaresi'ni tercih ettiğin için teşekkür ederiz Kubilay.

Kubilay Koçdemir, Posta İdaresi'ni seçti.
Posta İdaresi - Türkiye'nin en çok sattırıgitten dergisi

SEPETİ KOLUNA

Hacım bugün biraz gündelik bir konuşma gibi gircem. Çünkü bu muhabbet artık gündelik olmuş. Şu manita mevzusu. Ya hacı işte bi de sana soruyum dedim. 23 yaşındayım ve manitam yok. Aşık da değilim. Sence bana ne oluyor? İnternet üzerinde ilişkileri sayma, saçının rüzgârda esişini hiç görmediğim kızdan nasıl hoşlanayım? Galiba ana fikir de bu.
Cem 'CyAN' Bayan

Sevgilim yok diye hayıflananlara verilecek ideal cevap sanırım şu: Olması mı gerekiyor?

Aşk konusunda fazla tecrübeli bir insan değilim açıkçası. Çok kez ufak platonik aşklar yaşadım, bir kez de alev alev yandığımı hissedecek ve mantıklı düşünmemi engelleyecek kadar aşık oldum. Herkesin en azından bir kez yaşaması gereken tuhaf bir deneyim diye düşünüyorum. Lakin biz üzerine ne denli ulvi anlamlar yükleyip yüceltmek istesek de, neslimizi devam ettirebilmemiz için beynimizin bize oynadığı bir oyundan ibaret aşk. Kalıcı bir duygu değil üstelik, çok şükür ki değil. Yerini zamanla sevgi, saygı ve hayranlığa bırakıyor. Evlilikler de aşkla değil, bu duygularla idare ediliyor.

Benzer bir soru: Evlendiğimiz zaman mutlaka çocuk sahibi olmamız mı gerekiyor? Modern insanın neslini devam ettirmek istiyorsak evet, *nasıl-yapıldığını-bildiğiniz-şeyi* yapıp ürememiz şart. Diğer yandan eğer ebeveyn olmaya uygun bireyler değilsek, doğacak çocuğa yazık etmemek adına onu hiç dünyaya getirmemek daha doğru bir tercih olabilir. Dolayısıyla da "en az üç çocuk" diyen birinin aklına ya da niyetine şaşmak gerekir. Herkes anne-baba olabilir ama herkes *iyi* anne-baba olamaz.

Aynı durum iki farklı (ya da aynı) cins arasındaki ilişkilerde de geçerli. Hepimiz insan doğası gereği sevmeye ve sevilmeye ihtiyaç duyuyoruz. Bazılarımızda bu ihtiyaç baskın olmadığı için veya yerini başka şeylerle doldurabildiğimizden, *manitasız* da idare edebiliyoruz. İnsandan insana değişiyor yani. Eğer yeri doldurulamaz bir boşluk hissediyorsan sen içinde, bir arayışa girmen doğal bir durum. Tam tersine, neden normal bir insan gibi böyle bir arayışta olmadığını merak ediyorsan, kendinde boş yere bir hata, bir sorun, bir aksaklık aramana gerek yok.

O değil de, üç Posta İdaresi'nin dördünde sen varsın be Cem. Benden çok yazıyorsun şerefsizim. Şaka şaka, değilim. Yine yaz emi.

Gün geliyor, mektuplar bitiyor. Gönderilenler cevapsız, kalplerdekiler saklı kalıyor. Her ne kadar umursamıyormuş gibi davranmak isteseniz de, hayatınızdaki en mutlu günler listesindeki ilk sırayı hiç düşünmeden ona ayırdığınızda değeri tekrar ortaya çıkıyor. O yüzdendir ki mektup yazmaya devam... *-Eren Okka*

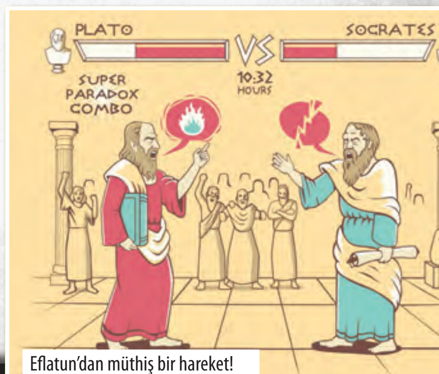
A.I.

Önümüzdeki aydan itibaren her ay belirli bir konuyu ele alacağız Posta İdaresi'nde. Belirlenen konu hakkında yazmak zorunlu değil elbet, önceden olduğu gibi aklınıza ne eserse onu yazmaya devam edebilirsiniz.

Önümüzdeki ayın teması, **yapay zekâ**. Oyunlarda yapay zekânın şu anki durumu hakkındaki düşüncelerinizi ve geleceğinden beklentilerinizi yazabilirsiniz mesela. Bekliyoruz.

Diyor Ki... Yiğit Can Demircan

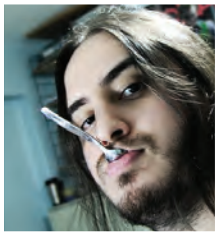
...Ancak bir gün Dragon Age: Origins düştü yüreğime. Almak konusunda çok tereddütlüydüm. Tekrar uzun saatler boyunca bir rol yapma oyununun içine dalmak, yaşadığım dünyayı unutup Ferelden'de yeni bir hayale yelken açmak fikri (gerçekten de çok epik oldu :) bir üniversite öğrencisi olan beni ürkütüyordu. Aldım oyunu (bu yüzden hâlâ bir üniversite öğrencisiyim :) Tabii alırken kendime sakın bir Baldur's Gate 2 bekleme dedim. Hatta romantik Neverwinter gecelerini bile unut. Ancak kazın ayağı öyle değilmiş ve birileri hâlâ sıkı bir oyun koyabiliyormuş ortaya. Oyun inanılmaz bir hayran kitlesi topladı ama bir o kadar da eleştiri aldı. Rol yapma öğelerinin yeterli olmadığından, fazlasıyla lineer bir oynanışa sahip olduğundan dem vuruldu. Ama herkesin buluştuğu bir ortak payda vardı. O da oyunun asla bir BG2 olmadığıydı. Maalesef oyunun hışmına uğrayan zihnim aynı düşüncede değildi. Ben bu oyunu BG2'den de NWN'den de çok sevdim sevgili Eren. Her şey bir yana, oyunun inanılmaz bir hikâyesi vardı. Gray Warden'lar vardı bir kere. Sonra Darkspawn vardı. Koca bir Blight vardı ortada, bitmesi için savaşmaya değecek. Şimdiyse heyecanla ikincisini bekliyoruz. Lothering'deki yıkımdan kaçmayı başaran Şampiyonumuzun hikâyesi. Gerçekten heyecan verici.



Eflatun'dan müthiş bir hareket!

PIXEL

LIFE IS BINARY



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

Malum, Nisan 19'da Mortal Kombat geliyor. Hem de oldschool modeline uygun olarak. Demodaki izlenimlerimize göre çok konuşulacak ve oynanacak cinsten olmuş. MK2-3 oynayanlar bayılacaktır diye düşünüyorum. Koşma barı olmadığı için kombolardaki sınır el hızınıza ve yaratıcılığınıza kalmış. Team Tag modunun videolarını izleyince hele, Tekken Tag Tournament 2 beklentilerimi unuttum "Bu oyunu oynarım arkadaş" dedim ama gamepad ile zor tabii ki. Buna sağlam bir arcade stick lazım ama eski model olmalı! Benim PS2 uyumlu var bir tane aslında. Ahşap kesim ve tuşlar aynı o atari salonlarından; çatır çutur. Klasik, el yapımı yani. İçinde PS2 gamepad devresi var. Araştırdım, bu PS2 gamepad'lerini PS3'e takınca çalıştıran bir aparat varmış. Buldum taktım. Aha! Çalışıyordu PS3'te, ama sonra farkettim ki tuşlar kafayı yiyordu, kafasına göre basmaya başladı. Ben de PS2 devresiyle PS3 gamepad devresini değiştirmeye karar verdim. Kırılmış bir gamepad devresi aldım, hangi tuş nerede onları çizdim, oradan doğru tuşa kablo lehimlemeye çalıştım, sık sık elimi yaktım, lehimi doğru yere yapamadım, bazısını tutturamadım… Bir kaos aldı başını gitti derken herhalde "oldu" dedim, taktım PS3'e ve o da ne! ÇALIŞMIYORDU! Saatlerce uğraşmıştım hem de çalışan PS2 stick'imi de gözden çıkarmıştım. Sonuç: hüsran! Artık satın alacağız napayım. Ama şu konsol veya ufacık şeylerde C64 çalıştırmayı başaran adamların ruh halini daha iyi anladım. O deli işlerini nasıl bir kafayla yaptıklarını az çok tahmin ediyorum. Aramızdaki fark, tabii ki, genelde onlar amaçlarına ulaşıyorlardı! Retro sevenle retro yaşayan adamın hali elbette bir olmayacaktı!

Pixel'in bahar kokulu Nisan sayısına hoş gelmişsiniz…

AYIN ÖNERİLERİ

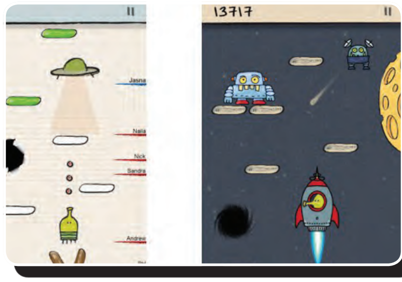
- 18 Nisan'da **Children of Bodom**, 4 Mayıs'ta **Blind Guardian** konserine gidilir.
- **Explosions In The Sky -Take Care, Take Care, Take Care** albümü dinlenir.
- **Kaybedenler Kulübü, Rexx** sinemalarında izlenir!

HALO BİTTİ. DEVİR 2B DEVRİ!

İlk üç Halo oyununda tasarım, programlama gibi pek çok görevde yer aldığınızı hayal edin. Milyonlar satan seride durmadan isminizin anıldığını düşünün ve günün birinde Bungie'den ayrıldığınızı farz edin. Ne yapardınız? Muhtemelen benzer büyüklükteki başka bir projede mesleğinizi yapmaya devam edersiniz ama bu genelleme Moonshot Games'in dört kurucusu için geçerli değil. Bungie'den ayrıldıktan sonra mütevazi bir stüdyo kurup ilk oyunları olan Fallen Frontier'ı XBLA'a özel çıkarma arefesinde Moonshot Games. Ortaya Halo, Bionic Commando ve biraz da Contra koyun, iki boyutlu yapın, işte size son derece yüksek potansiyelli bir oyun. Çıksın, oynamazsak ne olalım!



DOODLE JUMP-KINECT EVLİLİĞİ



10 milyon satış barajını geçen bu aile dostu oyunu, iPhone/iPad'de oynamak şüphesiz çok eğlenceli ama Lima Sky'ın aklına daha eğlencelisi gelmiş: Doodle Jump'ımız bu kez Kinect'e sıçrıyor ve kontrolleri parmak ucundan tüm vücuda yayıyor. Oyunun ne zaman, kaç paraya çıkacağı ve nasıl oynanacağı henüz belli değil ama bedenimizi kullanarak oynama olasılığımız neredeyse yüzde yüz. Umarız alt komşunuzun hassas kulakları yoktur çünkü evinizin içinde çılgınlar gibi zıplıyor olacaksınız!

FEZ DİYE BİR OYUN GELECEK VE

...ve muhtemelen yılın en beğenilen bağımsız oyunlarından biri olacak. PAX etkinliğinde tanıtılan oyun, Polytron adlı bağımsız bir stüdyo tarafından yapılmış. Şu anlık sadece XBLA için çıkacak gözüküyor 2011 içinde. FEZ, ilk bakışta klasik bir platform oyunu; 2B bir karakter, 2B bir dünya... Derken bakış açınızı dört yöne birden değiştirebildiğinizi fark ediyorsunuz. İlk bakış açınıza göre düz olan bir platform, başka bir açıda yokuşa dönüşüp size yeni yollar açabiliyor. Bazı yerlerde mekanların içine giriyor, yine bakış açısını değiştirip mekan içinde kapılar bulup ilerleyebiliyorsunuz. Basit görevlerden oluşan oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz. Bakalım bu yılın bağımsız oyun kralı kim olacak...



MORTAL KOMBAT'ÇILARA ÖZEL!

Bildiğiniz gibi Mortal Kombat Nisan ortası geliyor ve kendisine özgü o kombolar havalarda uçuşacak. Ön yüzdeki hareketlerle L-R'lerdeki stand, guard ve yakalama tuşları, diğer dövüş oyunlarına göre daha sapa bir mesafede olduğu için, arcade stick'lerin önemi bu oyunda biraz daha öne çıkacak. Özellikle Tag özelliği ile, artık MK oyuncuları çok daha fazla hareketi kısa sürede yapmak zorunda. Olur da bir stick arıyorsanız, PDP'nin Mortal Kombat Tournament Edition Fight Stick'ine göz atmanızda fayda var. Sert stick severler ve tuşların içe doğru olanına parmakları yatkın oyuncular bu ürünü cebinde gezdirecek. Belki tek sorun, büyük tuşlarda 6 tuşun olması ama onu da görmezden geleceğiz artık, ne de olsa kutudan Mortal Kombat da çıkıyor!



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

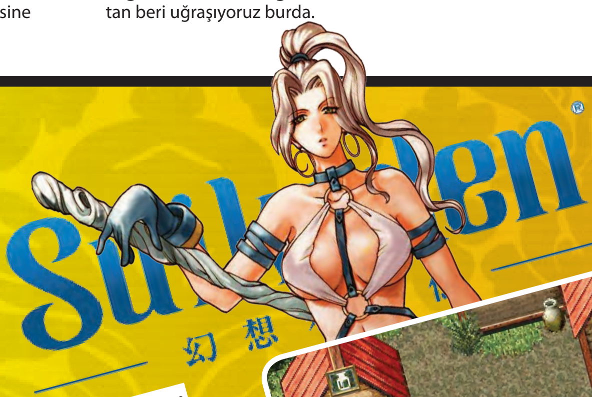


Sene: 3 (Milattan Sonra değil, Dinozorlardan Sonra)
Sinan: Tuğbek! Tuğbeeeeeek!
Tuğbek: Ne var lan?
Sinan: Taşımı gördün mü? Cilalıyordum hani onu ben!
Tuğbek: Nerden biliym senin taşın nerde. Ben benimkini yontuyorum daha.
Sinan: Ya hemen şurdaydı, LefLef kutusunun yanında!
Tuğbek: Bırak cilayı da bak, benimki nasıl oldu?
Sinan: Anaaa! Bunun köşeleri yok?
Tuğbek: Evet, ben buldum bunu! Adını da TEKERLEK koydum!
Sinan: Dikkat et de başkasına söyleme bunu. Dayak yersin.
Tuğbek: Niye ki?
Sinan: Bilmem, birden öyle geldi bana.
Tuğbek: ALLLAH!
Sinan: AAA olm gidiyo taşın, aman, tekerleğin!
Tuğbek: Nasıl gidiyor yaaa?
Sinan: Demek ki köşesi olmayınca sürtünme kuvveti bulunduğumuz yamaçta tutunmasına yetmedi.
Tuğbek: Tut olm, Ahmet abinin dinozorunun kafesine gidiyor.
Sinan: Amanın! Oyma Taş devrine gireriz Ahmet abinin dinazoruna bir şey olursa!

(Tekerlek başka bir taşa çarpar ve...)
Tuğbek: O ne lan?!
Sinan: Olm, şey oldu lan, bişey oldu!
Tuğbek: O turuncu parlak şey ne, git dokun bakim? İki taş birbirine sürtününce alttaki otlara birşey oldu.
Sinan: Ağğğh! Aciyee!
Tuğbek: Olm büyüyo bu! Olm Ahmet abinin dinazora gidiyo bu!
Sinan: Ananıyiyolayeeyee!..

(Akşam olur)
Ahmet Abi: Merhaba gençler, nöğrüyonuz?
Tuğbek: Merhaba abi, akşam yemeğimizi yiyoruz.
Ahmet Abi: Eti nerden buldunuz lan kopiller? Biz toplayıcıyız, daha avcılık mefhumunu çözemedik.
Tuğbek & Sinan Oltugedır: Mamut avladık biz abi, sabahtan beri uğraşıyoruz burda.

UNUTULMAZ SERİLER



SİZ 108 KİŞİ, BEN TEK
SUIKODEN

7-8 yıl önce kuzenimin beğenmeyip bana verdiği Suikoden 2'nin, hayatım boyunca en çok sevdiğim oyun olacağını nerden bilebilirdim? Bir RYO delisi olarak öykünün gidişatını değiştirecek kararlar almak, kendi kalemi kurup yandaşlar toplamak, meydan muharebeleri yapmak, birebir düellolara girmek gibi birçok yenilik aklımı almaya yetmişti. Aynı şekilde ünlü Çin romanı Shui Hu Zhuan'dan esinlenen bu serinin, aslında 1995'ten beri bu özelliklerle milletin aklını aldığından da habersizdim. Allahım ne kadar bihaber bir insanmışım ben?

Yoshitaka Murayama'nın yarattığı serinin adı "Su Sınırları" anlamına geliyor. Bunun sebebi de askeri darbeler ve politik oyunlarla yıkılan ülkelerimizi gemilerde, adalarda yeniden kurmamız, tıpkı David Eddings'in dediği gibi: "Dünyasını kaybedenler yeni bir dünya kurmak zorundadır" (kendisinin Elenium Üçlemesi'ni de şiddetle tavsiye ederim kitapgezerler). Seriyi rakiplerinden ayıran en önemli özellik de bu bence, kaderin bir araya getirdiği 108 farklı rune kullanıcısıyla yavaş yavaş yeni bir memleket kurmak. Miki Hagashino, Michuru Yamane ve Masahiko Kimura gibi üstatların parçaları da devrim marşları gibi gaza getiriyor adamı.

Konami tarafından Final Fantasy, Fire Emblem gibi devlere cevap olarak üretilen seri toplamda dokuz oyuna ulaştı. Ama neyse ki serinin beş ana oyunu köklerinden pek sapmadı. PS2'ye geçilen üçüncü oyunla beraber 3B ve seslendirmeler falan geldi ama bu sefer de çoğu klasik serinin akıbeti gibi eski şaşalı günlerinden uzaklaştı. Bunu Konami de fark etmiş olmalı ki sadece ilk iki oyunu PSP ve PS3 için tekrar sundu piyasaya. Hatta en son DS için bir spin-off çıkmış olsa da seri şu an geleceği adına tamamen sessizliğe gömülmüş durumda.

Kadir kıymet bilmez Batılılar hakkını veremese de (aynı hatayı Dragon Quest'e de yaptı hainler) özellikle Japonya'da efsane olmuş bir seridir Suikoden. Mangalara konu olmuş, karakterleri crossover'larda yer almış, hatta hakkında ansiklopediler yayınlanmıştır. İki milyondan fazla kişinin para akıttığı bir seriden bahsediyoruz, kolay mı?

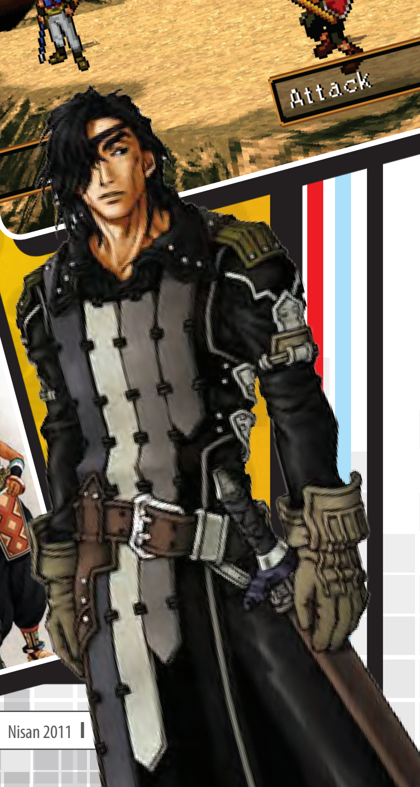
Klasik RYO'ların can çekiştiği şu günlerde ilaç gibi gelir bence bir Suikoden VI. Gidişin suskun oldu ama dönüşün muhteşem olsun lütfen! (Amin -Volk.) **-EMRE SÜMER**











ÇAYLAKLARA SAYGI





HAOHMARU

-İndir o kılıcını aşağı!

Kıymetli okur, hani insan düşmanını kendi elleriyle yaratır derler ya, Street Fighter 2'nin başarısından dehşete kapılan SNK'nın, yenilik olarak dövüş oyunlarında yakın silahları kullanmaya karar vermesi de **Samurai Shodown**'un ortaya çıkışına sebep oldu *(Bu oyuna kimilerimiz Samuray Shadow da der:P-Volk)*. İşte 1993'te çıkan bu yeni ve iddialı oyun, samuray dönemini konu alıyordu. Ve başkarakteri için de hayatı boyunca tüm rakiplerini dilim dilim doğramış olan **Miyamoto Musashi** ideal bir rol modeldi. Tasarım için de Dororo mangasından **Hyakkimaru** örnek alınınca Haohmaru oyun tarihine merhaba dedi. SF2'nin yapımcıları neler düşünüyor şu an acaba?

Her ne kadar hiç yenilmemiş bir karakterden esinlenilmiş olsa da, Haohmaru'nun hayatını hep aldığı mağlubiyetler değiştirdi. 15 yaşında Jubei'den aldığı mağlubiyet, onu ustası Nicotine'in eğitimine sokarken tıpkı kendisi gibi bir kimsesiz olan diğer öğrenci **Genjuro**'dan aldığı yenilgi de tekrar yollara düşmesine sebep oldu. Ki bu olay ikili arasındaki müthiş rekabetin de başlangıcı oldu.

Haohmaru samuray eğitimi almış olsa da karakteri tam ters yönde gelişmiştir. Sake içmeye ve avare bir hayat tarzına tutkun olan adamımız, Oshizu isimli sıradan bir kadına da aşk beslemektedir. Ha bir de Fransız eskrimci Charlotte'un ona platonik bir aşk duyduğunu da ekleyelim (burnuma pis kokular geliyor). Ayrıca Shizumaru'yı bizzat eğitmiş, serininin son oyunundaki Takechiyo'ya ilham kaynağı olmuş ve yerel halk tarafından "Efsane Kılıç Ustası" olarak adlandırılmıştır. Sırtındaki kanji de "Kendi kendini yaratan adam" anlamına gelmektedir, bak sen?

Tabii onu bu kadar popüler yapan sadece kara kaşı kara gözü değil, sake şişesiyle menzilli saldırıları püskürtüp rüzgâr elementiyle harmanlandığı sıradışı kılıç tekniği oldu. Kendisi SS serisinin tamamında ve iki animesinde rol aldı, oyuncak figürleriyle dolaplarımızı süsledi ve SNK-Capcom ortak yapımı crossover'larda Ryu'ya kılıç salladı. En ilginci de oyuncu âleminin yanı sıra yapımcıların da gözbebeği olmasıydı. NeoGeo Battle Collesium hazırlanırken fanlar istesin ya da istemesin, ilk amaçlarından birinin Haohmaru'yu oyuna eklemek olduğunu söylemişti adamlar, düşünün yani.
Ya bir de Samurai Shodown vs Soul Calibur falan yapsalar da Mitsurugi'yle kapıştırsak şu adamı. Ne dersin Volkan? *(Bence BMC -Volk.)*
-Emre Sümer

KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: 5 Eylül 1763
Yapımcı Firma: SNK
Mesleği: Avarelik, sağa sola rüzgâr atmak, kesme-biçme
Favori Platformları: Arcade, PS2









PSN



DRAGON'S LAIR

SEN OYNA BEN İZLİYORUM

Bitpazarına nur yağmaya devam ediyor. 28 yıldır tüm konsollara taşınmış olan Dragon's Lair bu sefer de PS3 kendini gariban hissetmesin diye geri geliyor. Bilmeyenler için anlatayım, şövalyemizin biricik prensesi hain ejderha Singe tarafından kaçırılıyor, biz de bin bir zorluğa göğüs gererek kurtarmaya çalışıyoruz kendisini. Bunu da ekranda çıkan tuşlara doğru zamanda basarak yapıyor ve buna göre çıkan full-motion videoları izliyoruz. Oyunda grafik yok yani, her şey video. Tabii zamanında akıl alan bu sistem artık hiç de etkileyici değil. Hele ki doğru oynadığınız takdirde oyunun 15 dakika içinde bittiğini düşünürseniz varın dönün memleketinize derim ben. Adamlar da bunun farkında olmalı ki 1080p ve FMV'leri sırayla izlemenizi sağlayan müthiş bir "Watch Mode" falan eklemişler(!?). Daha önce herhangi bir versiyonunu oynadıysanız kesinlikle uzak durun ama ilk kez oynayacaksanız bile bu kadar kısa bir oyun için bence 10$ çok fazla. Sıradakiiiii… **-Emre Sümer**

Platform: PS3, XBox 360 dahil olmak üzere aklınıza gelebilecek her konsol
Çıkış Tarihi: 16 Şubat 2011
Fiyat: 10$
Yapımcı: Digital Leisure
Oyuncu Sayısı: Tek



XBLA



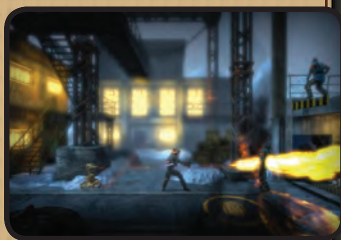
RUSH'N ATTACK: EX-PATRIOT

CASTLEVANIA'NIN YANDAN YEMİŞİ

Bu indirebilir oyun sistemi yemin ediyorum klasiklere yaradı. Normalde ömür billâh devamı gelmeyecek olan bu serilerin şimdi ardı arkası kesilmiyor. Sırada da 25 yıldır sesi soluğu çıkmayan Rush'n Attack var. Bu sefer düz bir side-scroll'dan ziyade Metroidvania sistemini tercih etmişler. Üç kocaman turda gizlilik içerisinde düşmanlarımızla didişiyor, başaramayıp ortalığı ayağa kaldırırsak da alarmla beraber üzerimize yağan düşman güruhunun bir güzel belini büküyoruz.

Yeni kombolar ve akıcı oynanış sebebiyle bana eğlenceli geldi bu sistem, belki de Castlevania serisini fazlasıyla sevmemden kaynaklanıyordur. Oyunda grafikler için Unreal motoru kullanılmış, biliyorum eski gelebilir ama diğer indirilebilir oyunlara oranla oldukça hoş gözüküyor. Biraz da platform öğeleri sayesinde o klasik arcade tadını verdi bana bu oyun ya. Shadow Complex'i sevdiyseniz Rus'n Attack da sizi götürecektir bence, hatta her türlü bir şans verin derim ben. **-Emre Sümer**

Platform: XBox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 30 Mart 2011
Fiyat: 400 MP
Yapımcı: Konami/Digital Eclipse
Oyuncu Sayısı: Tek



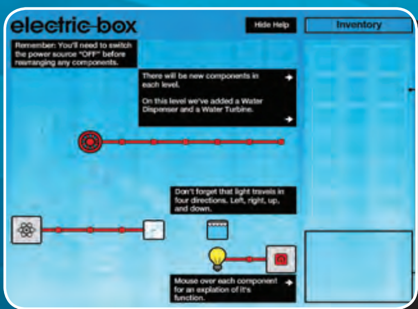
PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



PRIOR

KUTU KUTU PENSE…

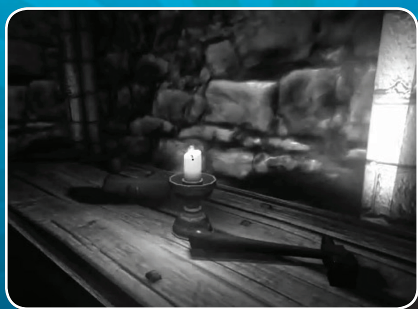
Hafızası kayıp bir siyah kutu olsanız? Nasıl, kâbus gibi olurdu değil mi? Ama o kutuya bir karakter, bir hikâye verirseniz hiç de kâbus gibi olmuyor, aksine çok ilginç bir oyun çıkabiliyor ortaya. Prior safkan bir platform oyunu. Kutucuğumuz oyunun başında pek bir yeteneksiz. İki adım ötesine atlayarak gidebildiği kadar gittikten sonra ikili zıplama, yerçekimini kaldırma gibi bu türün klasik yeteneklerine kavuşabiliyor. Her bir yetenekle daha önce gidemediğiniz yerlere gidip notları okuyor, hem hafızanızı geri kazanıyor hem de hikâyeyi öğrenebiliyorsunuz. Müzikleri de ilginç açıkçası. Şans verebilirsiniz.
http://bit.ly/fHjKn6



ELECTRIC BOX

TAKIM TAKLAVAT MERAKLILARINA

Evin "teknolojik cihazların içini açıp önce bozayım sonra yapayım" şeklinde büyüyen çocuğuysanız, tam sizlik bir oyun var elimizde. Electrix Box'ta bir düzeneği bozmayacak ama bozulmuş bir düzeneği çalışır hale getireceksiniz. Güç kaynaklarının yanında alternatif enerji kaynaklarını da kullanacak, aynı bir devre işliyormuş gibi düşünecek ve o bölümü geçmeye çalışacaksınız. Crazy Machine tarzı oyunları seviyorsanız, bu zekice tasarlanmış oyuna da bayılacaksınız diyebiliriz, ama biraz zorlayabilir ilerleyen saatlerde, belirtelim.
http://bit.ly/hJ7XD7



CANDLES

AMNESIA GİBİ, DEĞİL GİBİ

Amnesia: The Dark Descent'i bilirsiniz, saldığı korku ile meşhurdur. Lesse W. Nielsen adlı bir hayranının Amnesia'dan esinlenip yaptığı atmosferik adventure oyunu Candles, bu tip bir proje için hiç de fena değil. Bu oyunda da derdiniz "aydınlık" ve bu oyunda da pek çok karanlık düşmanınız var. Sadece 100MB olması oyunu indirip denemek adına iyi bir fırsat. Kusuru bol ama sürekli düzeltilmeye devam ediyor. Bu tip atmosferik yapımları seviyorsanız, "şu aleti nerede kullanayım, şu kapıdan nasıl geçerim" şeklinde düşünmek sizi eğlendiriyorsa, bu adrese bir göz atın bakalım:
http://bit.ly/edDPOM



CHRONO CROSS

BİR EVRENDEN ÖTEKİNE... -EMRE İNAL

BEN HİKÂYELERİN ALABİLDİĞİNCE UZAMASINI, sınırsız koşullar sağlamasını değil; kişiyi ve karakterini sınırlandırmasını bekleyenlerden biriyim. Her şeyin bir düzeni, bir gidişatı olmalı bence, haksız mıyım? Mesela paralel evrenleri ele alalım – ki bu yüzden çok severim bu konuyu: Paralel evrenler söz konusu olduğunda olay ne kadar üretebileceğin değil, ne kadar kendini sınırlayabileceğindir her zaman. Üretmesi kolaydır, hikâyede bir yerde sıkıştın mı hayat kurtaran bir kaçamak noktasıdır. Gelgelelim ki üretilen her paralel evrenin kendince yeni kuralları olması gereklidir. O dünyayı etkileyen olaylar bizimkilere benzemez. Etkilenen şeylerin ve onların tepkilerinin hepsinin tek bir çatı altında toplanması gerekir, yoksa işler çığrından çıkar. Kelebek etkisi diye adlandırdığımız, kelebeğin kanat çırpışı kadar önemsiz bir detayın belki de dünyayı olabildiğince değiştirmesinden tamamen o dünyaların yaratıcısı sorumludur. Ancak paralel evrenler sınırsızdır, kardeşi "zaman yolculuğu" gibi o da sadece bilimkurgularda yer alır. Bu evrenin nasıl işleneceği tamamen yaratıcısına kalmıştır ve her yaratıcının kendine has bir yaklaşımı olacaktır.

Chrono Cross ve hatta bir önceki oyunu *Chrono Trigger*, işte bu dediğim kavramların içinde yüzerek günümüze kadar gelmiş yapımlar. Hangisi daha başarılı tartışılır ama Trigger'ın oyun dünyasındaki yeri Cross'a kıyasla daha fazla olduğu için daha çok insana ismini duyurmuştur. Hatta belki bu sayede hâlâ güncelliğini korumaktadır; 99'da ilk kez karşımıza çıkmış olan Cross'a göre, 95'te ilk kez önümüze gelen Trigger, yalnızca 2 sene önce tekrar yüzünü gösterdi Nintendo DS'te. Bu yüzden seriyi tümden bu sayfalara konuk etmek mi yoksa aralarından seçim yapmak mı daha uygun olur diye düşünürken tercihimiz Cross'tan yana oldu.

Hikâyemizin ana karakteri Serge. Küçük kasabasında hayatına rutin bir şekilde devam eden 17 yaşındaki cesur ve atılgan bir genç kendisi – hangi RYO'nun ana karakteri böyle değil ki... Kasabanın diğer çocuklarıyla beraber vakit geçirmesi olsun, büyükleri tarafından sevilmesi olsun, hoşlandığı kız olsun... Her şey normal hayatında. Ancak hayatını değiştirecek "o an" tabii ki gelip çatıyor ve tabii ki o bunu bilmiyor. Kolye yapmak için yöreye özgü bir hayvan türünün pullarını avlarken ulaşıyor macerasını başlatacak olan sahile. Kulağına isminin fısıldanması, gözünün önüne gelen görüntüler derken bayılıveriyor birden. Ardından gözlerini açtığında manzara hiç farklı değil neyse ki, kendisine ne olduğunu düşünerek, yaşadıklarına bir anlam vermeye çalışarak tutuyor köyünün yolunu. Köyü onu süzen gözlerle karşılıyor, sanki daha önce hiç buraya gelmemiş gibi. Kısa süre sonra fark ediyor ki, Serge artık alternatif bir evrende. Buranın kendi yaşadığı evrenden en büyük farkı, kendisinin 10 yıl önce, 7 yaşında boğularak yaşamını yitirmiş olması. Yani bu yepyeni dünyada Serge'ye yer yok. O da haliyle kendi evine geri dönebilmek adına başlıyor zamandaki ve alternatif evrenlerdeki yolculuğuna. En büyük soru ise şu oluyor: Serge'nin ölümü bir kelebek etkisi miydi? Yani dünyanın bu haline onun ölümü mü sebep oldu? Ya da sadece zincirin bir halkası mıydı, eski evrene dönüş çok daha karmaşık bir süreç mi gerektiriyor? Bütün bunlar hikâye ilerledikçe cevap bulacağımız sorular. Daha doğrusu siz ilerledikçe gösteriyor diyeyim.

HALİS MULİS RYO

Günümüz RYO'larını Uzakdoğu (J-RYO) ve Batı RYO'ları olarak ayırıyoruz biliyorsunuz. Chrono Cross'un çıktığı zamanlarda bu ayrımı hikâyenin çizgiselliği üzerinden yapmıyorduk –günümüz J-RYO'ları özene bezene kurgulanmış hikâyelerini



Ah bu bataklıkta az vakit geçirmedim...



Soru: Ben giderim o gider, peşimde tın tın eder?
Cevap: Partimdekiler...



Anlattığım savaş ekranını bu resimden çalışabilirsiniz. Sınavda çıkacak ona göre.

işleyebilmek için çizgisel olmak zorundalar. Bu, Batı RYO'larının büyük bir incelikle dokunmuş ve oluşturulmuş dünyalarında serbest kalmaktan farklı bir yöntem. Neyse, bu başka bir başlık altında tartışılacak bir konu, şimdilik oyunumuza dönelim biz.

Chrono Cross, içerdiği 45 farklı parti karakteriyle çizgisellikten biraz uzak bir oyun sunuyor. Bu karakterlerin partinizde olması durumunda onlara özgü farklı sahneler karşılayabiliyor sizi. Çoğunlukla ekstra olsalar da sadece bu tarz sahneleri görebilmek için tüm karakterlerle her yeri gezmek istiyor insan. Ama bizi asıl ekstra olmayanları ilgilendiriyor. Bazı önemli karakterler, hatta sadece karakterler değil, oyun boyunca size yöneltilen sorulara vereceğiniz cevaplar, topladığınız eşyalar, doğru zamanda doğru yerde olmanız, bir şekilde etkiliyor hikâyenizi. Nihayetinde hiçbir oyuncunun oyunu bir diğerinin aynısı olmuyor, yaptığınız tercihler taktiklerinizin bile farklılaşmasına neden oluyor ama en önemlisi, hiçbir şekilde bu karakterleri tek bir oyun sırasında partinizde toparlayamıyorsunuz. Hafızam beni yanıltmıyorsa –zira bunu çok eskiden okuduğum bir yazıdan hatırlıyorum- oyunu iki kez oynayarak nereyse tüm karakterleri toparlayabiliyorsunuz ama 45 karakterin tamamı için üç kere bitirmeniz gerekiyor oyunu. New Game+ özelliği sayesinde partinize aldığınız karakterler, biriktirdiğiniz elementleriniz, kazandığınız deneyimler ve seviyeniz aynen taşınıyor yeni oyuna. Oyunun kimisi ufak değişikliklere sahip, kimisi bambaşka olan 12 farklı sonu olması da defalarca başa sarmak için iyi bir neden bazılarımız için. Reçetesiyle, prospektüsüyle ilaç kullanır gibi, güzel bir rehber yardımıyla oyunu oynamanız bu yüzden benden size tavsiye aslında. Ha tabii ilk kez oynuyorsanız karşılaşacağınız sürprizleri bozmamak adına şimdilik rehberi yardımı falan bir kenara bırakın, ikinci maceranızda kullanırsınız.

Element demişken, savaş sisteminden bahsetmek en doğrusu. Temelde çok basit gözüken ama kendine ait özel mekanikleri olan bir savaş sistemi var çünkü. Düşman ya da ekip üyesi olması fark etmeksizin her karakterin altı farklı element türüne (hangileri demeyin, hepimiz az çok ezbere biliyoruz hangileri olabileceğini, yapmayın şimdi) yatkınlığı var ve oyundaki hareketler bu element türlerine özgü. Dükkanlarda satılan ya da sandıklardan arakladığımız farklı seviyelerdeki hareket kapsülleri bir karaktere iliştirildiğinde (belirli seviyelerde belirli sayıda boşlukları var her karakterin) karakter o hareketi kullanabilir hale geliyor. Her karakterin kendi elementinde özel birkaç hareketi dışında hepsi her türlü hareketi kullanabiliyor, tabii hangi elemente yatkın olduğu sonucu etkileyebiliyor. İşin ilginç tarafı, savaş sırasında element ya da saldırı kullanmak arasında seçim yapmak yerine ikisini birden yapabiliyorsunuz. Sıra size geldiğinde belirli bir puana sahip oluyorsunuz (genellikle 7) ve bu puan üzerinden 1, 2 ya da 3 puanlık saldırı gerçekleştirebiliyorsunuz. Başarılı gerçekleştirdiğiniz saldırılar kadar element listenizde seviye alabiliyor ve o saldırıyı yapabiliyorsunuz. Sıra size her geldiğinde en güçlü saldırıları yapmak ya da azıcık kendini geri çekip bir sonraki sıraya hazırlanmak tarzı seçenekler, büyük ölçüde sizin elinizde yani. Hatırlıyorum da, beni Chrono Cross konusunda meraklandıran ilk şey, Serge'nin savaş anında resmedilmiş bir profil resmiydi. Resmi gördüğüm dergide oyunun incelemesi yoktu, zaten internet falan da elimizin altında değildi, ama neyse ki çok sürünmedim, tesadüfler sonucu (ya da algıda seçicilik demeliyim) oyun karşıma çıkıverdi (o değil de bahsettiğim dergi hâlâ duruyor yanımdaki kitaplıkta aah ah).

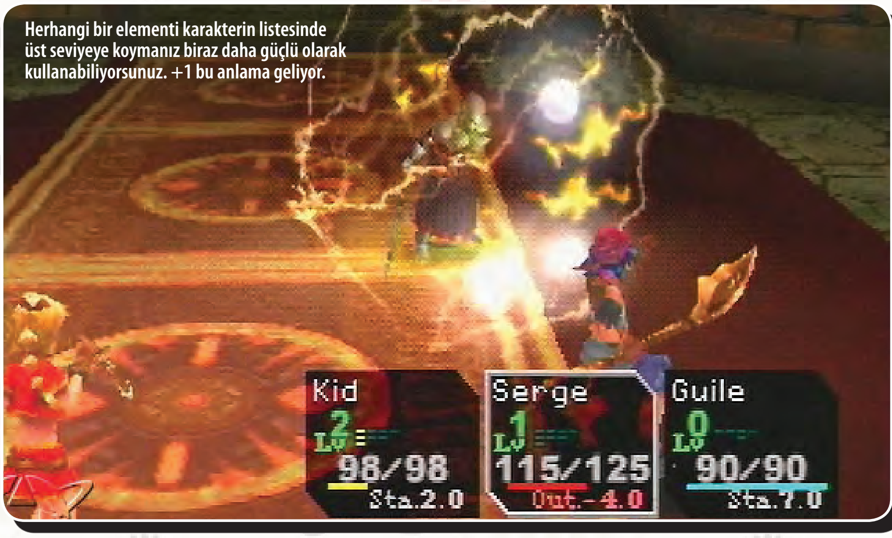
Chrono Cross'un bir PlayStation oyunu olduğunu düşünürsek grafiklerine güzel dememi ya da karakter seslendirmelerinden bahsetmemi beklemiyorsunuzdur zaten ama müzikleri, özellikle savaş ve savaş bitimi müzikleri için durum farklı. En azından ben hâlâ çok severek dinleyebiliyorum. Hani sıkılmayacağınız, bol bol da gaza geleceğiniz müzikler vardır ya RYO oyunlarında, işte onlardan birkaçıyla Chrono Cross'ta tanışacaksınız.

Maalesef ki oyunu yapan ekip sektörün dört bir tarafına dağıldığı için Chrono serisinin yeni bir adımını göremeyeceğiz gibi gözüküyor. Bir aralar Chrono Break isminin hakları alınmıştı ama onun da süresi sona ermek üzere. Zaten yapımcılar, bu ekibin bir daha toplanmaması durumunda ne bu yaptıklarının yeni bir Chrono oyunu olacağını, ne de aynı ruhu tekrar yakalayabileceklerini söylüyor. Serinin isminin lekelenmemesi ve de sadece ismi sömüren basit bir oyunla karşılaşmamamız açısından çok hoş bir karar olsa da, yine de gönül yeni bir Chrono istiyor. Belki paralel bir evrende 10 oyunluk bir serisi vardır, kim bilir?



NE İYİ NE KÖTÜ

✔ İlerledikçe açılan hikâyesi ✔ Müzikleri ✔ Farklı karakterleri ile farklılaşması ✔ Ayrıntılı mekanikleriyle savaş sistemi
✖ Maalesef devamı gelmeyecek gibi gözüküyor ✖ Tekrar oynamak aşırı büyük bir değişiklik yaratmıyor



Herhangi bir elementi karakterin listesinde üst seviyeye koymanız biraz daha güçlü olarak kullanabiliyorsunuz. +1 bu anlama geliyor.

> **Tür:** Tür: RYO > **Yapım:** Squaresoft > **Dağıtım:** Squaresoft > **Sistem:** - > **Dijital İndirme:** Yakında PSN'e gelecek
> **Yaş Sınırı:** 13+ > **Dahası İçin:** www.chronocompendium.com

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Son kararın ne olacağını ben değil, oyunu severek oynamış paralel evrendeki diğer bir siz, birazdan gelip söyleyecek.

9.5

Ne Kadar Oynanır?
1 ay

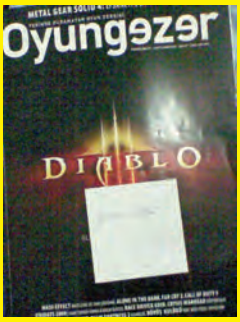
PC | **PS1** | PS2 | NINTENDO Wii | XBOX

PIXEL

RETRO-MAN

Yıllarca biriktirdiği oyun dergilerini büyüyünce balyalayıp gazeteciye satmaya niyetlenenleri bu kötü yoldan geri döndüren, yüzlerce disket veya CD'lik oyun arşivini dayı oğluna hiç düşünmeden vermek isteyen yetişkine mani olan, duvarındaki oyun posterlerini popstar posterleriyle değiştirenin bantlarını çalan, bilgisayarından artık floppy disk yerini çıkarmak isteye tornavidayı vermeyen, kafa ayarını bilmeyenlere öğreten, HD gibi kavramların beyhude, pikselin şahane olduğunu empoze eden ben, **Retro Man**, bir kez daha huzurlarınızdayım! Havalardan olsa gerek…

Geçtiğimiz ay Diablo III kapaklı sayımızın üzerine Metal Gear Solid yazıp fotoğraflayan katılımcılar arasından elimle seçtiğim kura sonucu birinci olan ve ikinci olan ve geriye kalan hiçbir şey olamayan arkadaşları tebrik ediyorum. Önemli olan yarışmaktı değil mi?



1. Olan katılımcı: **Efecan Çınar**. WoW Atlas'ı kazanmıştır kendisi.



2. Olan katılımcı: **Dilşat Bilal Yüksel**. 6 aylık Oyungezer aboneliği kazanmıştır.

OVER GAME

ÖDÜLLÜ YARIŞMA



1.'ye Final Fantasy XIV Online



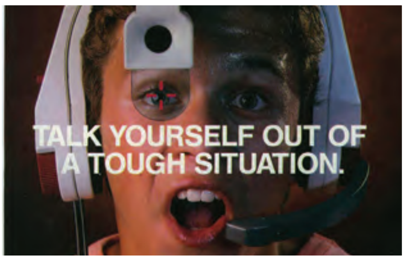
2.'ye 6 aylık Oyungezer aboneliği

Peki bu ay ne yapacağız, ne kazanacağız diyorsanız, MMORPG severler sayfaya yaklaşsın biraz daha: **Final Fantasy XIV Online**. İkinci olana hediyemiz değişmiyor tabii ki ama katılımcıların "ben birinci olmayayım, dergiyi alayım" diyenlere buradan sitem ediyor, kağıt parçası atıyorum! Birinci olmayayım ama ödül seçeyim ne demek yahu! Neyse.

Bu ay sizden yapmanızı istediğim şey, sahip olduğunuz en eski oyunun fotoğrafını çekmek. Ne kadar eski olursa o kadar iyi tabii ki. Atıyorum SNES döneminden bir kasetiniz vardır, veya Amiga'dan bir oyun, şansınız daha yüksektir tabii ki Crysis 2 oyununa sahip olandan! Fotoğrafta oyunun adı gözüksün tabii ki ve bir **Oyungezer** sayısının fon olmasında fayda var. Fotoğraflarınızı 500KB altına düşürmeyi unutmayın bu arada. Sınırsız Gelen Kutu'muz yok! Aslında nasıldı da yumuşak girmiştim konuya, niye şimdi gerildiysem tövbe tövbe…

PIXEL YAZITLARI







KONAMI LASER SCOPE

Hani bana gelip sorsalar "Emre hangi firmada çalışmak istersin?" diye, anında **Konami** diye yapıştırırım cevabı. Niye derseniz Castlevania, PES, Suikoden, Silent Hill, Contra gibi müthiş seriler yaratmasını mı desem, yoksa piyasada ne derece saygın olduklarını mı belirtsem bilemiyorum. Ama ben nereden bilirdim ki hatasız kul olmazmış a goyunsever?(Evet, "Orhan Baba'dan!" dediğinizi duyar gibiyim.)

Hani şu plastik tabancalarla **Duck Hunt**, Hogan's Alley falan oynadığımız dönemleri hatırlar mısınız? Eklemeden edemeyeceğim, bir de o zamanlar tabancayı ekranın dibinden kullanıp tam puan yaparak oyun oynamayı bile doğru düzgün beceremeyen tipler vardı, acayip kıldım ben onlara. Öhöm her neyse, işte bu Powerglove, R.O.B. gibi eklentilerin havalarda uçuştuğu günlerde vuku buluyor olayımız. İşin özünde gene musluk açıkken kovayı ağzına kadar doldurmak var yani.

KORKTUĞUM BAŞIMA GELDİ

1990 yılı, FPS'lerin henüz bu kadar yayılmadığı, özellikle de NES'te hiç de mümkün olmadığı zamanlar. Bu fikirden yola çıkan Konami, tabancayı kafaya yerleştirip (evet yanlış duymadınız) nişan göstergesini göz hizanıza getiren garip bir FPS yapmaya karar verdi. Hatta bununla da yetinmedi ve tabancayı "Ateş!" ve "Seri ateş!" gibi dâhili bir mikrofondan sesli komutlarla çalışacak şekilde tasarladı. Üzerine de derhal sistem için özel olarak **Laser Invasion** oyununu üretip adını **Konami Laser Scope** koyarak 40 dolara raflara dizdi.

Ama fena halde gaza gelip dükkânlara hücum eden zavallı oyuncuların, bu şeyin belki de "başlarına" gelmiş en kötü şey olduğundan haberi yoktu. Öncelikle evde kafasıyla nişan alıp kendi kendine "Ateeeees!!!" diye haykıran bir adam elbette herkes için bir komedi abidesiydi. Daha da beteriyse Konami'nin mikrofonun ses algılayıcısını doğru düzgün ayarlayamamasıydı. Bu yüzden silah neredeyse dışarıdan gelen herhangi bir sesle bile ateş ediyor ve sinirden çıldıran oyuncular kask yüzünden saçlarını bile yolamıyordu. Tabii bu sebeple Rambo gibi çılgıncasına her yere ateş eden bu hassas cihaz kısa sürede bozuluyordu.

AHA KAFASI YARILDI!

Bu tasarım şakası eklentinin ömrü tabii ki çok kısa oldu arkadaşlar. Konami berbat ötesi satışların ardından, yalnızca bir oyun çıkarmış olduğu Laser Scope'u erkenden emekliye ayırdı ve bir daha da donanım olayına ömür billah girmedi. Ki bana sorarsanız çok da hayırlı oldu hepimiz adına. İnternetten herhangi bir Laser Scope videosu izlerseniz ne demek istediğimi çok daha iyi anlarsınız kıymetli okurlar.

Kısacası bütün yollar joypad ya da klavye-fare ikilisinin güvenli kollarına çıkıyor eninde sonunda. Tabii aynı şey modern kontrol sistemleri için de geçerli olacak mı, bunu zamanla göreceğiz. -**Emre Sümer**

Eski Dergilerim

Her kapak görseli oyunlarla ilgili olacak değil ya. 1991 Amiga Computing sayısı, kapağına çok ilginç bir illüstrasyon taşıdı. Pek çok ülkeden pek çok tanıdık yüzün misafir olduğu bu kapak, muhakkak dikkatli bakana bir şeyler anlatıyordu. Biz yapsak mahkemelik oluruz herhalde!



Oyungezer
SAYI: 42 - 2011/04

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Alp Yoğurtçuoğlu

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

SETİ Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Nisan 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 15

Çok geçici, anlık, masum, makul olabiliyor sıkıntı, ama öldürüyor. Sıkıntı eğlence istiyor, tatil istiyor çünkü. Tatil çoğulluğa, çoğulluk gövdelere, yeni kelimelere, yeni yüzlere yol açarak öldürüyor. Sıkıntı davet ediyor, açıyor. Acı ortak olmayanı defediyor, kapatıyor. Sıkıntı çözüyor, öfke bağlıyor. Sıkıntı plan program demek çünkü. Program yazlıklara savuruyor, sayfiyelere, yumuşak içkilere, pahalı yemeklere yol açarak çözüyor. Acı kendi yasasını durmadan fısıldıyor, öfke hatırlatıyor oysa: Dağılmayın, unutmayın, yetinin, oturun oturduğunuz yerde. Ama sıkıntı savuruyor, parçalıyor, gebertiyor.

-Murat Uyurkulak, Tol



Geçen sayının ayıpları!

1. Dood's Big Adventure isimli güzide incelememizde bir resimaltına yazdığımız "Xxxxxxxx..." yazısını kimse anlamamış. Şifreli mesajlarımızın yerini bulmamasına üzüldük, teessüf ederiz. (Hem suçluyuz hem güçlü.)
2. Alizine Wonderland'de Indie-Rilebilir Oyunlar altında Limbo'yu Xbox 360'ın yanısıra PS3'e de çıkmış varsaymışız. Korkarız bu Alizine hiç öğrenemeyecek dergiciliği :(
3. OGZ_DVD'nin geçen ay aksiliği üzerindeymiş, bazı bilgisayarlarda hiç açılmamış, bazılarında sistemi zorlamış. Ama üzgünmüş, bir daha olmazmış (baskı hatası çıkmazsa).


GÖZLÜKSÜZ
3D
SUPER STREET FIGHTER IV
3D EDITION
BENZERSİZ YENİLİKLER
Üç boyutlu Nintendo 3DS oyununun 2D görüntüsü
YENİ 3D MOD
Nintendo 3DS'deki üç boyutlu aksiyonu tam yaşamanız için daha önceki oyunlarda olmayan yeni bir omuz kamerası!
Üç boyutlu Nintendo 3DS oyununun 2D görüntüsü
YEREL YA DA ONLINE ÇOK OYUNCU
İstediğiniz an başkaları ile dövüşün: ister yanınızdaki arkadaşınızla isterseniz de dünyanın herhangi bir yerindeki oyuncularla. Nintendo 3DS'in online özelliklerini ilk günden kullanmaya başlayın.
35 OYNANABİLİR KARAKTER!
YENİ BİR BOYUT KEŞFEDİN
3D ÖZELLİĞİ HAKKINDA BİLGİ VE GÜVENLİ KULLANIM İÇİN WWW.NINTENDO.COM.TR ADRESİNE BAKINIZ.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2011 NINTENDO. © CAPCOM U.S.A., INC. 2011 ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO 3DS
GÖZLERİNİZE İNANIN


25 MART'TA
TÜM SATIŞ
NOKTALARINDA
New York Şehri, 2023
Uzaylı güçler insanlığı yok etmek için geldiler.
Onları durdurmak için güçlü, hızlı ve görünmez olmalısın..
CRYSIS 2
SİLAH OLUN
GÜÇLÜ OLUN
KURŞUNLARDAN KURTULMAK İÇİN AĞIR BİR ZIRHA, ARABALARI VE DÜŞMANLARI FIRLATMAK İÇİN SÜPER BİR GÜCE SAHİP OL.
HIZLI OLUN
İNANILMAZ BİR ÇEVİKLİKLE KOŞ, ZIPLA, TUT VE KAYARAK ATEŞ ET.
GÖRÜNMEZ OLUN
GİZLENEREK ATEŞ ETMEK, SİNSİ ATAKLAR VE SESSİZCE ÖLDÜRMEK İÇİN DÜŞMANLARININ TAKTİK STRATEJİLERİNİ İZLE.
CRYSIS.EA.COM
16
www.pegi.info
ŞİMDİ TÜRKÇE
PC DVD ROM
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
STORE
CRYTEK
© 2011 Crytek GmbH. All Rights Reserved. Crytek, Crysis and CryENGINE are trademarks or registered trademarks of Crytek GmbH in the U.S and/or other countries. EA, and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.
ARAL